STAR WARS™

EMPIRE AT WAR™





LUCASARTS™

КЛАВИШИ УПРАВЛЕНИЯ ПО УМОЛЧАНИЮ (МОГУТ БЫТЬ ПЕРЕОПРЕДЕЛЕНЫ В МЕНЮ НАСТРОЕК)

ОТРЯДЫ

Создать группу	Ctrl + цифра
Выбрать группу 1	1
Выбрать группу 2	2
Выбрать группу 3	3
Выбрать группу 4	4
Выбрать группу 5	5
Выбрать группу 6	6
Выбрать группу 7	7
Выбрать группу 8	8
Выбрать группу 9	9
Выбрать группу 0	0
Выбрать все	Ctrl + A
Выбрать однотипные	Ctrl + Q
Следующий отряд	F
Предыдущий отряд	D
Охранять	G
Атака	A
Остановить	S
Двигаться	M
Точка маршрута	W
Отступить	E
Подкрепления	R
Разместить маяк	B
Суперору жие	Ctrl + W

ЗЕМЛЯ

Кулак Силы	Ctrl + C
Волна Силы	Ctrl + F
Молния Силы	Ctrl + L
Совращение Силой	Ctrl + R
Исцеление Силой	H
Защита Силы	Ctrl + P
Развернуть / Свернуть	Ctrl + D
Залечь	Ctrl + Z
Огнемет	Ctrl + T
Реактивный ранец	Ctrl + J
Захват техники	Ctrl + V
Покинуть	Ctrl + E
Тепловая бомба	K
Сбросить тепловую бомбу	Ctrl + K
ЭМ-взрыв	Ctrl + S
Ракетное оружие	Ctrl + G
Атака тросом	Q
Сенсорный пинг	Ctrl + O
Захват турелей	Ctrl + Y
Ремонт транспорта	Ctrl + U
Подпитка оружия	Ctrl + B
Самоликвидация	Ctrl + X
Высадка штурмовиков	Ctrl + H
Максимальный огонь	Ctrl + M
Рывок	Ctrl + N

КОСМОС

Переброс энергии на щит	Shift + O
Ослабить врага	Shift + K
Генератор гравитации	Shift + G
Заградительный огонь	Shift + B
Поиск врагов	Shift + H
Форсаж	Shift + E
Заманивать вражеские истребители	Shift + L
Поле перехвата ракет	Shift + M
Фиксация крыльев	Shift + W
Притягивающий луч	Shift + T
Протонный луч	Shift + P
Вызов пилотов	Shift + C
Удачный выстрел	Shift + S
Перенаправить весь огонь	Shift + R
Выстрел ионной пушки	Shift + I
Сейсмобомба	Shift + X
Неуязвимость	Shift + Z
Уничтожить планету	Shift + D

ИНТЕРФЕЙС

Настройки игры	Esc
Чат	Enter
Прокрутить вверх	Стрелка вверх
Прокрутить вниз	Стрелка вниз
Прокрутить влево	Стрелка влево
Прокрутить вправо	Стрелка вправо
Сброс камеры	End
Центровка камеры	Page Up
Установка камеры	Home
Увеличить масштаб	Ctrl
Уменьшить масштаб	Средняя кнопка мыши
Тактический обзор	Tab
Закрепить камеру	Scroll Lock
Режим фильма	Пробел
Режим киносьемки	C
Скриншот	F12
Быстрое сохранение	F6
Быстрая загрузка	F5
Цели задания	Delete
Данные о планете	Page Down
Насмешка 1	ЦБ 1
Насмешка 2	ЦБ 2
Насмешка 3	ЦБ 3
Насмешка 4	ЦБ 4
Дать кредиты (Сетевая игра)	Shift + Y
Включить/выключить	
дроида-советника	Минус
Чат	Enter
Переключение интерфейса	I
Список игроков	P

ACTIVISION (UK) Ltd., Ground Floor, 3 Roundwood Avenue, Stockley Park, Uxbridge. UB11 1AF
LucasArts и логотип LucasArts являются товарными знаками Lucasfilm Ltd. © 2006 Lucasfilm Entertainment Company Ltd.
или Lucasfilm Ltd. & TM, как указано. Все права защищены.

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ

ПОЖАЛУЙСТА, ПРОЧТИТЕ, ПРЕЖДЕ ЧЕМ УСТАНАВЛИВАТЬ ИЛИ ИСПОЛЬЗОВАТЬ ПРОГРАММУ

ФОТОСЕНЗИТИВНЫЕ ЭПИЛЕПТИЧЕСКИЕ ПРИПАДКИ

Крайне небольшое число людей подвержено приступам эпилепсии, которые вызываются мигающим светом, определенными световыми комбинациями или другими визуальными изображениями, которые могут встречаться в компьютерных играх. Если у Вас или у кого-либо из Ваших родственников случались приступы эпилепсии, то, прежде чем установить или использовать настоящую программу, проконсультируйтесь с врачом. При наличии предрасположенности или других обстоятельствах симптомы эпилепсии при игре в компьютерные игры могут проявиться даже у людей, у которых они прежде никогда не наблюдались. Симптомы возможного припадка разнообразны, включая следующие: головокружение, искажение картины перед глазами, подергивание век или мышц лица, тошнота, головные боли, подергивание конечностей или дрожь в руках и ногах, дезориентация, любые непроизвольные движения или конвульсии.

При появлении любых перечисленных симптомов НЕМЕДЛЕННО ПРЕКРАТИТЕ ИГРАТЬ И ОБРАТИТЕСЬ К ВРАЧУ. Родителям или опекунам следует наблюдать за детьми или спрашивать у них, не ощущают ли они какие-либо из вышеперечисленных симптомов – дети и подростки более склонны к приступам эпилепсии при просмотре изображений в компьютерных играх.

СОЕДИНЕНИЕ С ИНТЕРНЕТОМ И СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ ДЛЯ ИГРЫ ПО ИНТЕРНЕТУ

Для игры по Интернету ваш компьютер должен быть подключен к сети Интернет и удовлетворять минимальным системным требованиям для игры по Интернету. Если Ваш компьютер не подключен к сети Интернет, Вы не сможете играть по Интернету. За пользование Интернет-подключением может взиматься отдельная плата.

ПРИМЕЧАНИЕ К РУКОВОДСТВУ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

С момента подготовки руководства пользователя до выпуска игры часть информации могла устареть. Эти изменения отражены в файле ReadMe, который можно открыть из окна запуска игры.

СОДЕРЖАНИЕ

РАЗДЕЛ 1. УСТАНОВКА ИГРЫ
Системные требования . . . 2
Установка игры . . . 3

РАЗДЕЛ 2. ВВЕДЕНИЕ
Что такое *Star Wars:* Empire at War? . . . 4
Как играть в *Star Wars:* Empire at War . . . 5
С чего начать . . . 6

РАЗДЕЛ 3. ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС
Карта Галактики . . . 8
Экран карты Галактики . . . 8
Экран планеты . . . 12
Военное строительство . . . 13
Галактическая экономика . . . 13
Создание структур в космосе . . . 13
Создание структур на земле . . . 13
Строительство космических кораблей . . . 14
Набор наземных войск . . . 14
Управление военными силами на карте Галактики . . . 14
Тактическое сражение . . . 15
Нападение и оборона . . . 15
Космические и наземные бои . . . 16
Экран тактического боя . . . 16
Управление военными силами в режиме тактического боя . . . 20
Особенности боя . . . 22
Второстепенные цели . . . 22
Особенности космического боя . . . 22
Опасности в космосе . . . 22
Особенности наземного боя . . . 23
Примечания для схваток . . . 25
Сохранение и загрузка игры . . 25

РАЗДЕЛ 4. УРОВЕНЬ ТЕХНОЛОГИИ
Усовершенствование космических станций . . . 26
Появление новых героев . . . 26
Увеличение уровня технологии . . . 26

РАЗДЕЛ 5. ОТРЯДЫ И СТРУКТУРЫ
Тактические особенности отрядов . . . 27
Особые способности отряда . . . 27
Отряды Альянса повстанцев . . . 28
Космические корабли . . . 28
Наземные войска . . . 29
Герои восстания . . . 30
Структуры повстанцев . . . 32
Галактическая империя . . . 33
Космические корабли . . . 33
Наземные войска . . . 34
Герои империи . . . 35
Особые отряды . . . 38
Особые структуры . . . 39
Местные формы жизни . . . 40
Пираты . . . 40
Аборигены . . . 40

РАЗДЕЛ 6. ОСОБЕННОСТИ ПЛАНЕТ
Особенности орбиты . . . 41
Особенности поверхности . . . 41
Планетарные бонусы . . . 41

РАЗДЕЛ 7. НАСТРОЙКИ
Настройки звука . . . 42
Настройки изображения . . . 42
Настройки сети . . . 42
Настройки клавиатуры . . . 42
Настройки игры . . . 43
Режимы игры . . . 44

РАЗДЕЛ 8. СЕТЕВАЯ ИГРА
Настройки сетевой игры . . . 45
Игра по Интернету . . . 46

АВТОРЫ . . . 47

Поддержка пользователей . . . 50

Лицензия и гарантия . . . 51

Клавиши управления по умолчанию (обложка)

ПРИЛОЖЕНИЕ (ТАБЛИЦЫ)
Отряды гарнизона . . . 56-57
Аборигены . . . 58-59
Улучшения повстанцев . . . 60-61
Улучшения Империи . . . 63-63
Планетарные бонусы . . . 64-67





РАЗДЕЛ 1,
УСТАНОВКА ИГРЫ





СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Прежде чем устанавливать игру *STAR WARS™: EMPIRE AT WAR™* на свой компьютер, убедитесь, что он соответствует минимальным системным требованиям. Для получения дополнительных сведений по совместимости и другим техническим вопросам см. файл Readme и руководство по устранению неисправностей, которые находятся на диске с игрой. Проверить компьютер на соответствие системным требованиям можно из меню помощи в окне автозапуска.

МИНИМАЛЬНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Компьютер: 100% совместимый с DirectX 9.0c

Процессор: Intel Pentium III 1,0 ГГц или AMD Athlon 1,0 ГГц

Операционная система: Windows 2000, Windows XP.

RAM: 256 Мбайт

Видеокарта: 32 Мбайт с аппаратной поддержкой Transform and Lighting (T&L)

Звуковая карта: 100%-совместимая с DirectX 9.0c звуковая карта PCI, USB или встроенная

Интернет: Подключение 56 кбит/с или выше (необходимо только для сетевой игры)

ТАКЖЕ ТРЕБУЕТСЯ

Устройства ввода: Клавиатура, мышь

Монитор: Разрешение 1024 X 768

Пространство на жестком диске: 2,5 Гбайт свободного места на жестком диске. Рекомендуется после установки игры оставить еще 200 Мбайт свободного места для файла подкачки Windows и позднейших патчей.

DirectX: На диске с игрой содержится Microsoft DirectX 9.0c. ПРИМЕЧАНИЕ: Для установки DirectX может потребоваться установка новейших обновлений операционной системы, а также новейших драйверов для материнской платы, звуковой карты и видеокарты.

УСТАНОВКА ИГРЫ

Для установки игры *STAR WARS*: **EMPIRE AT WAR** вставьте CD-диск 1 или DVD-диск в привод CD-ROM или DVD-ROM своего компьютера. Если функция автозапуска включена, появится окно установки игры. Нажмите кнопку «Установить», чтобы начать установку. Если функция автозапуска отключена, откройте папку «Мой компьютер» (My Computer) в меню Windows «Пуск» (Start) и дважды щелкните по значку CD-ROM или DVD-ROM с логотипом **EMPIRE AT WAR**. Дважды щелкните по значку программы, чтобы открыть окно установки.

ПРИМЕЧАНИЕ: Перед началом установки рекомендуется закрыть все фоновые приложения и антивирусные программы.

После начала установки следуйте инструкциям на экране. Если при установке программы у вас возникли проблемы, нажмите кнопку «Помощь» в меню автозапуска и прочтите руководство по устранению неисправностей.



РАЗДЕЛ 2,
ВВЕДЕНИЕ

ЧТО ТАКОЕ *STAR WARS*: EMPIRE AT WAR?

Star Wars: Empire at War – это эпическая битва за контроль над галактикой, разворачивающаяся повсюду, от грязи полей сражений до глубин космоса. Вы принимаете командование либо набирающим силу Альянсом повстанцев, либо тоталитарной Галактической Империей. Став верховным главнокомандующим всеми вооруженными силами, вы должны создать армию и стратегически продуманно распределить свои силы по галактике, чтобы завоевать все планеты, контролируемые врагом. Предстоит кровопролитная война в космосе и на земле.

Действие игры *Star Wars*: Empire at War продолжительно, что означает, что стратегические решения, принятые на карте галактики, и тактические результаты проведенных сражений будут долго оказывать влияние на галактику. Ваш космический флот на орбите планеты может оказывать поддержку наземным войскам или высаживать подкрепления в наземном бою. Вы можете также отступить из любой битвы, перегруппировать свои силы и вернуться позже, лучше подготовленным.

Есть три разных способа играть в *Star Wars*: Empire at War. Каждый из этих способов по-своему уникален.

КАМПАНИЯ

Возглавьте Империю и покорите галактику — или встаньте под знамена повстанцев и освободите ее. Выбор за вами. Вы играете серию эпических миссий на земле и в космосе, образующих один сюжет. Поначалу ваши силы будут невелики, но по мере того, как вы будете выполнять задания, под вашим началом окажется все больше и больше войск, а вместе с ними и новые планеты, технологии и герои. Если вы хотите на собственном опыте ознакомиться с тем, что происходило в мире «Звездных войн» в преддверии IV эпизода – с точки зрения Империи или повстанцев – этот режим игры для вас.

ЗАВОЕВАНИЕ ГАЛАКТИКИ

Станьте властелином Галактики! Выберите один из нескольких начальных сценариев, которые отличаются различными размерами галактики, уровнями технологии и начальной суммой денег. Этот свободный игровой режим – игра с открытым финалом, в которой вы сами выбираете путь к победе. Играть в таком режиме можно против компьютера или другого игрока.

СХВАТКИ

Сойдитесь в ожесточенном сражении на одном поле боя. Схватки – это короткие сражения, которые проводятся на земле или в космосе и всегда между двумя командами. В этом режиме сбор всех ресурсов и все производство осуществляется на тактической карте, так как галактической карты нет. В этом режиме можно играть один на один с другим игроком или с несколькими - до семи оппонентов, живых или компьютерных. Игроки одной команды добиваются победы коллективно. Режим схваток разработан в стиле многих классических стратегий в реальном времени, но с акцентом на действие в быстром темпе.

КАК ИГРАТЬ В *STAR WARS*: EMPIRE AT WAR

Режимы «Кампания» и «Завоевание Галактики» содержат три различных, но связанных между собой игровых режима:

КАРТА ГАЛАКТИКИ

На карте Галактики вы можете управлять всеми флотами, армиями и планетами. Это основной режим игры, где происходит строительство зданий и набор войск, собираются доходы и планируется общая стратегия. Чтобы перебросить силы на другую планету, возьмите их мышью и перетащите в ячейку на нужной планете. Если ваши силы вступают на планету, которую контролирует противник, начнется тактическое сражение в космосе или на земле. Чтобы захватить власть над системой, нападающий должен одержать победу как в космосе, так и на поверхности. Захват планеты приносит немедленный доход и подводит вас ближе к конечной цели – контролю над Галактикой.



ТАКТИЧЕСКИЙ БОЙ В КОСМОСЕ

Когда ваш космический флот сталкивается с врагом на орбите планеты, начинается тактический бой в космосе. Атакующий флот должен уничтожить весь флот противника и его космическую станцию (если есть). Помните, что *создавать новые отряды во время тактического боя нельзя*. В вашем распоряжении только те отряды, которые вы заранее создали на карте Галактики, и отряды гарнизона, восполняемые вашими крупными кораблями и космическими станциями. Если нападающий побеждает, он получает контроль над орбитой планеты. После этого нападающий может начать бой на поверхности планеты.

ТАКТИЧЕСКИЙ БОЙ НА ЗЕМЛЕ

В наземном тактическом сражении армия нападающего должна уничтожить вражеские отряды и структуры вражеской базы. Чтобы сделать это, вы должны высадить подкрепления с орбиты в окрестностях любой контролируемой точки подкрепления. Как и в космическом бою, помните, что *создавать новые отряды во время тактического боя нельзя*. Нападающий может только высаживать подкрепления, заранее созданные на карте Галактики. Военные структуры позволяют защитникам приобретать бонусы для своих отрядов и постоянно заменяют выбывшие отряды гарнизона, чтобы помочь защитить базу. При исследовании планеты ваши отряды могут обнаружить ценные структуры, которые можно захватить и контролировать.

ПРИМЕЧАНИЕ О РЕЖИМЕ СХВАТОК: Схватка – это отдельное тактическое сражение, в нем нет карты Галактики. В отличие от кампании и завоевания галактики, при игре в режиме схватки отряды *создаются во время сражения* в зданиях, имеющихся на карте. В этом режиме каждый игрок получает некоторый постоянный доход, но может увеличить его, захватывая стратегические точки на карте.



С ЧЕГО НАЧАТЬ

УЧЕБНЫЕ ЗАДАНИЯ

Учебные задания – хорошая возможность освоиться в игре даже для опытных геймеров. Если раньше вы никогда не играли в стратегические игры, начните с учебного задания 1. Если у вас уже есть опыт игры в стратегии, можете пропустить это учебное задание и сразу переходить к следующим. Здесь вы ознакомитесь с новыми возможностями, которые делают *STAR WARS: EMPIRE AT WAR* непохожей ни на какую другую стратегическую игру.

ОСНОВЫ УПРАВЛЕНИЯ В ИГРЕ

Всю игру можно пройти, используя только мышь. Просто щелкните левой кнопкой мыши, чтобы выбрать объект. Можно щелкать и перетаскивать отряды между ячейками на карте Галактики или выбирать сразу несколько отрядов, растягивая рамку. Во время боя вы можете правой кнопкой мыши отдавать приказы выделенным отрядам или выбирать особые возможности отряда. С помощью колеса мыши можно открыть экран планеты на карте Галактики или выбрать более удобный масштаб во время сражения. Для получения подробной информации об элементе игрового интерфейса или отдельном отряде наведите на него мышь и задержите неподвижно на пару секунд. Появится всплывающая подсказка по данному объекту.

Полный список клавиш управления по умолчанию можно найти на задней обложке руководства пользователя. Помните, что в настройках игры вы можете настроить управление так, как вам удобно.

ПОДСКАЗКИ

Подсказки содержат много полезной информации.

ПОДСКАЗКИ	
Отряды	Планеты
РАСХОД ЛИМИТА ОТРЯДОВ	БОНУС ЛИМИТА ОТРЯДОВ
НАЗВАНИЕ	КОНТРОЛИРУЮЩАЯ ФРАКЦИЯ
ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ	НАЗВАНИЕ
ОПИСАНИЕ	ЕЖЕДНЕВНЫЙ ДОХОД
СЛАБЫЕ ПРОТИВНИКИ	ПОГОДНЫЕ УСЛОВИЯ
СИЛЬНЫЕ ПРОТИВНИКИ	ОПИСАНИЕ
	УРОВЕНЬ КОСМИЧЕСКОЙ СТАНЦИИ
	НАЗЕМНЫЕ СООРУЖЕНИЯ

ДРОИД-СОВЕТНИК

Дроид-советник – это источник советов и информации. Более подробно мы познакомимся с ним на стр. 9.

ВЫБОР ФРАКЦИИ

Повстанцы и Империя используют очень разные средства на своем пути к контролю над Галактикой. Прежде чем выбирать фракцию, ознакомьтесь с перечисленными ниже стратегическими особенностями.

Галактическая Империя

- Собирает большие армии с преобладанием бронетехники.
- Исследует несколько новых технологий одновременно.
- «Разрушители» постоянно выпускают новые звенья TIE-истребителей и TIE-бомбардировщиков взамен сбитых.
- Звезда Смерти – супероружие, уничтожающее целые планеты.

Альянс повстанцев

- Собирает разношерстные флоты и армии, состоящие из разных отрядов с разными спецспособностями.
- Крадет новые технологии у Империи по одной.
- Строит многоцелевые истребители X-крылы.
- Может высаживать на поверхность планет небольшие рейдовые флоты, обходя имперскую блокаду в космосе.

КАРТА ГАЛАКТИКИ

На карте Галактики вы создаете и перемещаете свои армии, а также управляете экономикой и технологическим развитием. Захватывайте планеты на карте, чтобы увеличить доход и расширять свою территорию для постройки структур.

ЭКРАН КАРТЫ ГАЛАКТИКИ



1. ПАНЕЛЬ УПРАВЛЕНИЯ
2. МИНИ-КАРТА
3. ФИЛЬТРЫ КАРТЫ ГАЛАКТИКИ
4. КНОПКА ГЛАВНОГО МЕНЮ
5. КИНОКАМЕРА
6. КОСМИЧЕСКОЕ ПРОИЗВОДСТВО
7. НАЗЕМНОЕ ПРОИЗВОДСТВО
8. МЕНЮ ПРОИЗВОДСТВА
9. ОЧЕРЕДЬ ПРОИЗВОДСТВА
10. ГЕРОИ
11. ПОДСКАЗКИ

1. ПАНЕЛЬ УПРАВЛЕНИЯ

На Панели управления собрана самая важная информация о Галактике.

А. **Дроид-советник:** предлагает советы, показывает голограммы целей задания, выдает информацию об объектах, на которые вы наводите мышь.

Б. **Журнал дроида:** щелкните по этой кнопке, чтобы ознакомиться с игровой информацией четырех типов, сгруппированных на разных вкладках.

- **Журнал:** На этой вкладке перечислены все сообщения дроида-советника, здесь же приведены все условные обозначения галактического режима.
- **История:** На этой вкладке находятся сравнительные графики достижений противоборствующих фракций. Можно переключаться между сравнительными графиками экономики, военных сил и числа планет.
- **Дерево технологий:** На этой вкладке изображено дерево технологий вашей фракции.
- **Сводка:** На этой вкладке вы можете просмотреть список подконтрольных вам планет и то, какие отряды на них создаются, расположение и статус всех отрядов и экономические показатели всех планет. Чтобы отсортировать данные, щелкните на заголовке нужного столбца.

В. **Цели задания:** нажмите эту кнопку, чтобы просмотреть текущие и выполненные задания. Когда появится новое задание, дроид-советник уведомит вас, а кнопка целей задания начнет мигать.

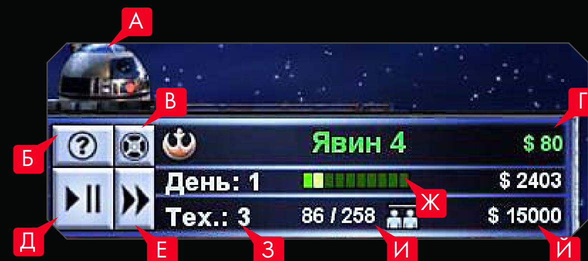
Г. **Данные о планете:** Если выбрать планету на карте, здесь отображается ее название, контролирующая фракция и ежедневный доход с планеты.

Д. **Кнопка «Пауза/Продолжить»:** Нажмите эту кнопку, чтобы приостановить или возобновить игру. В положении паузы галактическое время останавливается, что позволяет вам спланировать свою стратегию без риска подвергнуться нападению. В режиме паузы вы можете покупать отряды и структуры. Однако производство не начнется, пока вы не возобновите игру. Перемещать отряды в режиме паузы нельзя.

ПРИМЕЧАНИЕ: в сетевой игре эта кнопка не работает.

Е. **Ускоренная перемотка:** Пока вы держите эту кнопку нажатой, игра будет идти в ускоренном темпе. Отпустите ее, чтобы вернуться к нормальному течению времени.

Ж. **Время:** Зеленая полоска отмечает течение времени. Когда она полностью заполняется, заканчивается



галактический день и вы получаете доход от своих планет. Здесь отображается текущий галактический день, течение времени и то, сколько кредитов вы получите в конце дня.

3. **Технологический уровень:** Ваш технологический уровень определяет, какие отряды и структуры вы сможете создавать. О том, как осуществляется технологический прогресс, см. стр. 26.

И. **Лимит отрядов:** Общее число отрядов, которыми вы можете командовать во всей Галактике, зависит от числа планет и космических станций под вашим контролем. Когда вы достигаете лимита отрядов, набирать новые войска нельзя. Слева указано текущее количество, справа – максимальное.

   ПРИМЕЧАНИЕ: Лимит отрядов в тактическом сражении отличается от указанного на карте Галактики.

Й. **Финансовый резерв:** Общая сумма имеющихся у вас денег. В конце каждого дня к этой сумме добавляется доход за истекший день.



2. МИНИ-КАРТА ГАЛАКТИЧЕСКОГО РЕЖИМА

Разноцветные кружочки на карте соответствуют планетам. Планеты под вашим контролем зеленого цвета, вражеские планеты – красного. Планеты, контролируемые пиратами, желтого цвета, а неисследованные – серого. Планета, на которой в данный момент происходит сражение, мигает красным. Наведите курсор на планету, чтобы дроид-советник выдал вам справку о ней. Щелкните по любой планете, чтобы выбрать ее и сосредоточить на ней свое внимание (планета подсвечивается синим). Щелкните на значке лупы в нижнем левом углу мини-карты, чтобы перейти к выбранной планете.

ПРИМЕЧАНИЕ: В большинстве сценариев часть галактики контролируют пираты. Они вооружены не так хорошо, как главные противоборствующие фракции, что делает их привлекательной целью в начале кампании.

3. ФИЛЬТРЫ КАРТЫ ГАЛАКТИКИ

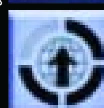
Эти кнопки отображают и скрывают дополнительную информацию на галактической карте. По умолчанию все фильтры отключены.



А. Доход планет: Отобразить или скрыть сумму дохода, который каждая планета приносит за галактический день.



Б. Структуры: Отобразить или скрыть уровень космической станции и наличие слотов для строений базы на каждой планете.



В. Эффекты планет: Отобразить или скрыть погоду на каждой планете и особые преимущества, получаемые от контроля над этой планетой.



Г. Показать героев: Переместить героев наверх стопки значков флота, в котором они находятся, что позволяет сразу увидеть, где они.

4. КНОПКА ГЛАВНОГО МЕНЮ

Нажмите эту кнопку, чтобы открыть главное меню, где находятся параметры сохранения/загрузки, настройки звука, видео, клавиатуры, игрового процесса и кнопка выхода из игры. В это меню также можно попасть, нажав клавишу Esc.

5. КИНОКАМЕРА

Нажмите эту кнопку, чтобы просмотреть движущееся изображение галактики. Для переключения между разными положениями камеры нажмите пробел. Для выхода из режима кинокамеры пошевелите курсор мыши.

6. КОСМИЧЕСКОЕ ПРОИЗВОДСТВО

Откройте эту вкладку, чтобы перейти в меню строительства космических кораблей и структур.

ЛИМИТ ОТРЯДОВ ПО ГАЛАКТИКЕ

- *Каждая подконтрольная вам планета может поддерживать некоторое количество отрядов. Захватывайте новые планеты, чтобы увеличить лимит отрядов.*
- *Строительство или улучшение космической станции на планете еще также увеличивает лимит отрядов.*
- *Различные отряды расходуют различное число очков поддержки. Наведите мышь на отряд, чтобы просмотреть число очков поддержки для него (оно указано в левом верхнем углу всплывающей справки).*
- *О лимите отрядов в режиме тактического боя рассказано на с. (16).*

7. НАЗЕМНОЕ ПРОИЗВОДСТВО

Откройте эту вкладку, чтобы перейти в меню строительства наземных войск и структур.

8. МЕНЮ ПРОИЗВОДСТВА

В этой области изображены доступные возможности производства. На каждой кнопке указана цена соответствующего объекта в кредитах. Нажмите нужную кнопку, чтобы приобрести отряд, структуру или усовершенствование.

9. ОЧЕРЕДЬ ПРОИЗВОДСТВА

Все находящиеся в производстве структуры и/или отряды будут появляться здесь в виде голограмм, с указанием процента готовности. Очередь космического производства окрашена синим цветом, наземного – оранжевым. Щелкните по голограмме правой кнопкой мыши, чтобы отменить производство.

10. ГЕРОИ

Здесь отображаются все ваши доступные герои. Щелкните по портрету, чтобы найти соответствующего героя в галактике.

11. ПОДСКАЗКИ

Более подробно мы познакомились с ними на стр. 7.

ЭКРАН ПЛАНЕТЫ

Чтобы увидеть подробное изображение выбранной планеты, щелкните по значку приближения, расположенном на мини-карте галактики, или прокрутите колесо мыши от себя, или дважды щелкните по планете. В этом режиме перед вами оказываются:

- Три большие области для формирования космических флотов, соответствующие трем ячейкам на орбите планеты в галактическом режиме. На размер космического флота нет ограничений, и он может состоять из комбинации космических и наземных отрядов.
- Ячейки для наземных отрядов: на планете одновременно может находиться не более десяти наземных отрядов.
- Ячейки для строительства наземных структур (их число зависит от планеты).
- Космические станции и другие космические структуры.
- Данные о планете.

На экране планеты нажмите кнопку «Данные о планете», чтобы получить более подробную информацию о преимуществах планеты, ее истории, погоде, животном мире и рельефе.

Благодаря такой структуре экран планеты идеально подходит для перемещения отрядов из космоса на землю и обратно, объединения флотов или строительства зданий на планете.



1. ОБЛАСТЬ ФЛОТОВ
2. ОБЛАСТЬ НАЗЕМНЫХ ОТРЯДОВ
3. ОБЛАСТЬ СТРУКТУР
4. КОСМИЧЕСКАЯ СТАНЦИЯ
5. КОСМИЧЕСКИЕ СТРУКТУРЫ
6. ДАННЫЕ О ПЛАНЕТЕ

ВОЕННОЕ СТРОИТЕЛЬСТВО



ЧТО ДЕЛАТЬ, ЧТОБЫ УКРЕПИТЬ ЭКОНОМИКУ?

- *Стройте больше горнодобывающих заводов на своих планетах, чтобы значительно увеличить их доход.*
- *Захватывайте новые планеты, побеждая в тактических сражениях, для получения немедленного дохода.*
- *Захватывайте планеты, соединенные торговыми путями, чтобы увеличить прибыль.*
- *Выполняйте задания, которые предполагают денежный бонус.*
- *Наймите контрабандиста, который будет красть деньги с вражеских планет.*
- *Продавайте неиспользуемые отряды или структуры, щелкая правой кнопкой мыши на соответствующем значке на экране планеты.*

ГАЛАКТИЧЕСКАЯ ЭКОНОМИКА

Создание структур и отрядов требует денег. В конце каждого галактического дня вы будете получать деньги от всех планет, которые контролируете.

ПРИМЕЧАНИЕ: Ваш финансовый резерв может составлять до 10 000 кредитов на каждую подконтрольную планету. Вы не можете накопить больше средств, чем позволяет число ваших планет.

СОЗДАНИЕ СТРУКТУР В КОСМОСЕ

Выберите планету, а затем откройте вкладку «Космическое производство». Космические станции – это основные структуры в космическом пространстве. На одной планете можно построить не более одной космической станции, но большая часть планет позволяет усовершенствовать космическую станцию по мере роста вашего технологического уровня. Чтобы узнать максимальный возможный уровень космической станции для планеты, откройте экран этой планеты или используйте фильтр структур на галактической карте. Кроме космической станции, на орбите имеются еще две ячейки для структур. Их можно заполнить сканерами дальнего обзора, которые предоставляют информацию о перемещениях противника, или генераторами гравитации, которые мешают врагу отступить. Когда строительство космической станции завершено, она автоматически выходит на орбиту планеты.

ПРИМЕЧАНИЕ: На каждой планете можно ставить в очередь до пяти наземных и пяти космических отрядов или структур. Плата за отряд или структуру взимается при помещении объекта в очередь. Однако в любой момент можно отменить создание любого объекта в очереди, щелкнув по нему правой кнопкой, и получить обратно его полную стоимость.

СОЗДАНИЕ СТРУКТУР НА ЗЕМЛЕ

Выберите планету, а затем откройте вкладку «Наземное производство». У каждой планеты есть от двух до восьми ячеек наземной базы, которые можно заполнить любой комбинацией структур. Каждая созданная структура занимает одну ячейку.

ПРИМЕЧАНИЕ: У некоторых планет, например Беспина и астероидов Вергессо, нет ячеек для наземных структур. Планеты, уничтоженные Звездой Смерти, больше не могут использоваться для создания наземных структур.

Для постройки некоторых структур необходимо сначала выполнить предварительные условия. Чтобы получить полную информацию о предварительных условиях для постройки той или иной структуры, откройте вкладку «Дерево технологий» в меню дроида-советника.

Когда создание структуры на галактической карте завершается, она автоматически помещается на планете в стратегической точке. После постройки структуры перемещать ее нельзя. Как только структура создана, вы получаете доступ к преимуществам, предоставляемым ею. Чтобы продать структуру, щелкните правой кнопкой на ее значку на экране планеты.

СТРОИТЕЛЬСТВО КОСМИЧЕСКИХ КОРАБЛЕЙ

Выберите планету, а затем откройте вкладку «Космическое производство». То, какие корабли вы можете создавать, определяется уровнем космической станции. Космические корабли после создания автоматически помещаются в одну из трех больших ячеек флота над планетой.

ЧТО ДАЕТ КОСМИЧЕСКАЯ СТАНЦИЯ?

- *Возможность строить космические корабли. Увеличение уровня космической станции, что открывает доступ к более совершенным кораблям.*
- *Оружие для обороны в космическом бою на орбите соответствующей планеты.*
- *Оборонительные усовершенствования, которые можно приобретать во время сражения.*
- *Увеличение лимита отрядов в масштабе Галактики.*
- *Восполнение гарнизона истребителей во время боя.*

НАБОР НАЗЕМНЫХ ВОЙСК

Выберите планету, а затем откройте вкладку «Наземное производство». Типы отрядов, которые вы можете создать, определяются типами структур, которые вы построили на планете, и вашим технологическим уровнем. Когда отряд создан, он добавляется в одну из десяти ячеек гарнизона на поверхности планеты. Если планета уже содержит десять наземных отрядов, все следующие отряды будут помещаться в ячейки космического флота.

УПРАВЛЕНИЕ ВОЕННЫМИ СИЛАМИ НА КАРТЕ ГАЛАКТИКИ

ЗНАЧКИ

Отряды на карте галактики представляются значками, расположенными на планете или в космосе над ней. Значок, представляющий несколько отрядов, выглядит как стопка, наверху которой находится самый сильный отряд. Любой отряд на орбите планеты называется флотом. Чем сильнее флот, тем выше будет стопка значков.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ОТРЯДОВ

Щелкните на отряде и перетащите его туда, куда хотите переместить. Отряды могут перемещаться только на планету, находящуюся в радиусе досягаемости той, на которой они находятся сейчас (при выборе планеты этот радиус отображается в виде большого зеленого кольца). Флот может совершать прыжки между несколькими дружественными планетами или использовать гиперпространственные торговые пути, чтобы достичь далеких планет. Отряды занимают ячейки, представленные овалами на планете или рядом с ней. Просто перетащите отряд в ячейку, в которой хотите его разместить.

СРАЖЕНИЕ

Сражение происходит, когда ваши силы перемещаются на планету, на орбите которой находится вражеский флот, или высаживаются на поверхность планеты, занятой противником. Когда сражение становится неизбежным, вы можете выбрать: перейти в режим тактического боя или позволить компьютеру автоматически определить исход сражения. Победитель получает контроль либо над орбитой планеты, либо над ее поверхностью. Когда и планета, и ее орбита захвачены, победитель получает все преимущества, предоставляемые планетой.

ПРИМЕЧАНИЕ: Автоматическое определение исхода боя доступно только в режиме завоевания Галактики, но не в сюжетной кампании. При автоматическом определении исхода боя (кнопка «Авто») вы часто теряете гораздо больше отрядов, чем если бы вели сражение самостоятельно.

ТОРГОВЫЕ ПУТИ

Планеты, между которыми налажены торговые пути, соединяются линиями. Торговые пути позволяют достигать далеких планет, которые могут находиться вне пределов досягаемости. Если вы контролируете весь торговый путь, т.е. если обе связанные им планеты принадлежат вам, вы получаете бонус к доходу.

ОБЪЕДИНЕНИЕ ОТРЯДОВ

Вы можете объединять дружественные отряды, перетаскивая один значок на другой. Объединение отрядов позволяет формировать большие и сильные армии. Вы можете разделить флот на экране планеты, перетащив часть отрядов в одну из двух других ячеек флота над планетой.

ПРИМЕЧАНИЕ: В космических флотах можно сочетать наземные и космические отряды, но на поверхности планеты могут использоваться только наземные отряды. Наземные войска путешествуют в космосе на специальных легкобронированных транспортах, которые очень уязвимы для атаки и не могут активно участвовать в космическом бою.

ЯЧЕЙКИ ОСОБЫХ СПОСОБНОСТЕЙ

Некоторые отряды обладают особыми способностями, которые позволяют предпринимать определенные действия на вражеских планетах. Например, контрабандисты могут красть деньги на контролируемых противником планетах, если переместить их в ячейку кражи, которая есть на каждой планете. Наемные убийцы могут нейтрализовывать вражеских героев, не вступая в тактический бой.

РЕЙДОВЫЕ ФЛОТЫ



Рейдовый флот – это флот повстанцев, состоящий из четырех или менее наземных отрядов, любого числа героев и совсем не содержащий космических кораблей. Рейдовый флот может просачиваться мимо вражеского флота на орбите и высаживаться прямо на поверхность планеты, не ввязываясь в космический бой. Рейдовые флоты может использовать только Альянс повстанцев.

СКРЫТНЫЕ ФЛОТЫ



Скрытный флот может перемещаться на вражескую планету, не ввязываясь в тактический бой. Скрытные флоты можно использовать для разведки на вражеских планетах или, в некоторых случаях, для кражи денег или технологий.

ТАКТИЧЕСКОЕ СРАЖЕНИЕ

Тактическое сражение в реальном времени происходит, когда вы оказываетесь на орбите или на поверхности планеты, занятой противником.

НАПАДЕНИЕ И ОБОРОНА

В тактических боях преимущество вначале получает обороняющаяся сторона. Защитники могут совершенствовать свои отряды с помощью дружественных структур и использовать оборонительные сооружения, чтобы сдерживать врага. Если обороняющийся создал на поверхности планеты военные структуры, гарнизоны этих структур помогут оборонять планету.

Задача нападающего – заранее собрать ударную группировку нужного состава и численности, чтобы выиграть сражение. Нападающий может изменить соотношение сил в свою пользу, найдя на карте вторичные структуры, которые могут предоставлять усовершенствования, союзнические отряды или рассеивать туман войны. Если на орбите у нападающего есть бомбардировщики, можно использовать бомбардировки, чтобы ударить по ключевым целям.

Ни одна из сторон не может создавать новые отряды и структуры во время тактического боя. Обе фракции должны извлечь максимум из того, что они заранее создали на галактической карте.

КОСМИЧЕСКИЕ И НАЗЕМНЫЕ БОИ

Хотя принципы, на которых основывается тактическое сражение в обоих режимах, одинаковы, но в некоторых ключевых моментах космический и наземный бои отличаются.

Тактический бой в космосе

- Лимит отрядов: 20.
- Подкрепления могут вступать в бой в открытом космосе.
- Космическая станция – это главнейшая структура, которую нужно оборонять или уничтожить.
- Крупные корабли и космические станции составлены из отдельных боевых пунктов, каждый из которых может быть разрушен отдельно, после чего соответствующая система выходит из строя.
- Естественные опасности – туманности и астероиды.

Тактический бой на земле

- Лимит отрядов нападающего зависит от числа подконтрольных точек высадки.
- Лимит отрядов защитника всегда равен 10.
- Подкрепления можно высаживать из космоса в точках высадки.
- Игроку может потребоваться оборонять или уничтожить несколько структур базы на всей карте.
- Естественные опасности – погодные условия и аборигены.
- Обе фракции могут строить огневые точки и вспомогательные сооружения на строительных платформах.

ЭКРАН ТАКТИЧЕСКОГО БОЯ



1. ПАНЕЛЬ УПРАВЛЕНИЯ
2. МИНИ-КАРТА
3. ОСОБЫЕ КОМАНДЫ
4. КНОПКА ГЛАВНОГО МЕНЮ
5. КИНОКАМЕРА
6. КНОПКИ КОМАНД
7. ПАНЕЛЬ КОМАНД
8. ОЧЕРЕДЬ ПРОИЗВОДСТВА
9. ГЕРОИ
10. ЦЕЛИ ЗАДАНИЯ

1. ПАНЕЛЬ УПРАВЛЕНИЯ

Более п одробную информацию о функциях панели управления см. на стр. 9. В тактическом бою панель управления видоизменяется следующим образом:

Данные о планете: Во время тактического боя отображается только название планеты.

Время: Во время тактических сражений галактическое время останавливается. На протяжении сражения не показывается время и доход.

Лимит отрядов: В тактическом бою действует локальный лимит отрядов, отличный от галактического.

- **Космос:** В космическом тактическом бою лимит отрядов жестко фиксируется в момент начала боя. Разные корабли оказывают разное воздействие на расход лимита. Например, линкор «Разрушитель» стоит больше очков лимита отрядов, чем звено TIE-скаутов. Если вы вводите в сражение сразу несколько больших кораблей, вы быстро выберете весь лимит.
- **Земля:** В наземном тактическом бою лимит отрядов нападающего зависит от подконтрольных вам точек высадки. Каждая точка высадки дает бонус к лимиту отрядов. Чтобы увеличить число отрядов, которые вы можете ввести в бой, захватывайте и удерживайте точки высадки. Лимит отрядов защитника всегда равен 10, независимо от точек высадки. Более подробно мы познакомимся с точками высадки на стр. 23.

2. МИНИ-КАРТА ТАКТИЧЕСКОГО БОЯ

Ваши отряды представлены зеленым цветом, вражеские – красным. Пиратские отряды отображаются желтым цветом. Та же цветовая схема относится к структурам, которые изображаются на карте прямоугольниками. Точки высадки, скрытые туманом войны, изображены в виде серых треугольников, контроли-руемые точки – зелеными треугольниками, вражеские – красными. Место сражения мигает красным. Области, скрытые туманом войны, затемнены, а области, видимые вашим отрядам, яркие.



При игре в режиме схватки на карте появляются дополнительные значки. Большой значок кредита означает горнодобывающую площадку; маленький значок кредита означает ресурсную платформу. Звездочка на карте означает структуру, захват которой может дать вам новые отряды или возможности.

3. ОСОБЫЕ КОМАНДЫ

А. ОСОБАЯ АТАКА



Бомбардировка (Только наземный бой)

Во время наземного сражения вы можете устроить орбитальную бомбардировку, если на орбите есть Y-крылы или TIE-бомбардировщики.



Ионная пушка (Только повстанцы, только космос)

Ионная пушка строится на поверхности планеты. Выстрел из ионной пушки выводит из строя крупные корабли на орбите планеты.



Гиперскоростная пушка (Только Империя, только космос)

Гиперскоростная пушка строится на поверхности планеты. Ее залп пробивает щиты большинства вражеских крупных кораблей.

Б. РАЗМЕСТИТЬ МАЯК



Помещает на карте маяк, который виден другим игрокам-людям в сетевой игре.

В. ВЫЗОВ ПОДКРЕПЛЕНИЙ



Нажмите эту кнопку, чтобы открыть окно подкреплений. Доступные отряды будут видны в небольшом окне в левой верхней части экрана. Перетащите отряды из очереди на карту, чтобы отправить их в бой.

ВЫСАДКА ПОДКРЕПЛЕНИЙ

- *Часто в начале сражения не все ваши отряды оказываются на поле боя.*
- *Находитесь ли вы в космосе или на поверхности планеты, в любом случае вам могут потребоваться подкрепления.*
- *Полезно придержать часть отрядов в очереди подкреплений, пока они не потребуются.*
- *В режиме схватки иногда также требуется высаживать подкрепления, хотя они создаются во время боя.*

- **Космос:** Отряды могут высаживаться на любом открытом участке космоса.
- **Земля:** Отряды могут высаживаться в окрестностях контролируемой точки высадки.

ПРИМЕЧАНИЕ: Если вы достигли лимита отрядов или пытаетесь ввести в бой отряд, который увеличит число отрядов сверх лимита, вы не сможете высадить подкрепление.

Г. ОТСТУПЛЕНИЕ



Иногда может потребоваться отступить с поля боя, чтобы избежать потерь. Щелкните по значку отступления рядом с панелью команд, чтобы начать отступление. Одновременно с отступлением начинается отсчет времени, в течение которого ваши отряды более уязвимы для атаки. Отступление выполняется, когда заканчивается отсчет. Выжившие отряды перегруппировываются на ближайшей дружественной планете. Обратите внимание, что в некоторых случаях отступление невозможно. В частности, нельзя отступить в самом начале сражения и при включенных генераторах гравитации.

5. КИНОКАМЕРА



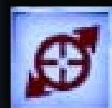
Нажмите эту кнопку, чтобы посмотреть, как выглядит игра под разными углами съемки. Спланировав атаку, включите режим кинокамеры и любуйтесь.

6. КНОПКИ КОМАНД

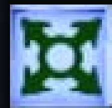
Каждая кнопка отдает команду выбранному в данный момент отряду.



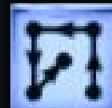
Атака: Нажмите эту кнопку, а потом щелкните правой кнопкой мыши по цели, чтобы приказать своему отряду атаковать нее.



Атака на ходу: Нажмите эту кнопку, а потом щелкните правой кнопкой мыши по точке на поле боя или мини-карте, чтобы приказать своим отрядам двигаться в эту точку, но при обнаружении противников останавливаться и атаковать их.



Движение: Нажмите эту кнопку, а потом щелкните правой кнопкой по точке на поле боя или мини-карте, чтобы приказать своим отрядам двигаться в эту точку. Пока отряды не достигнут цели, они не будут обращать внимания на противника.



Точка маршрута: Нажмите эту кнопку, а потом щелкайте правой кнопкой по полю боя или мини-карте, чтобы задать точки маршрута, по которому будут двигаться ваши отряды. Несколько раз щелкните правой кнопкой, чтобы приказать отрядам двигаться от одной точки маршрута к следующей.



Стоп: Нажмите эту кнопку, чтобы отменить предыдущие приказы и остановить войска там, где они находятся в данный момент. Остановившись, они начнут сражаться с оказавшимися в пределах досягаемости врагами.



Охранять: Нажмите эту кнопку, потом щелкните правой кнопкой по дружественному отряду, чтобы приказать своим войскам следовать за ним и защищать его. Отряды эскорта будут преследовать врага только на незначительном расстоянии, а затем вернутся на свои позиции возле охраняемого отряда.

7. ПАНЕЛЬ КОМАНД

Все выбранные отряды представляются здесь значками. Вы можете выбрать один отряд из группы, щелкнув по соответствующему значку. Вы также можете задействовать особые способности отряда, щелкнув по значку способности, расположенному прямо над значком отряда.

8. ОЧЕРЕДЬ ПРОИЗВОДСТВА

Все находящиеся в производстве улучшения, структуры и/или отряды будут появляться здесь в виде голограмм, с указателем процента готовности. Щелкните по голограмме правой кнопкой мыши, чтобы отменить производство.

9. ГЕРОИ

Здесь отображаются все ваши доступные герои. Щелкните по портрету, чтобы поместить соответствующего героя в центр экрана. Портреты героев, предоставляющих глобальный бонус, окружены свечением.

10. ЦЕЛИ ЗАДАНИЯ

В нижней правой части экрана перечислены основные и вспомогательные цели текущего боя. Для победы необходимо выполнить только основные цели.

УПРАВЛЕНИЕ ВОЕННЫМИ СИЛАМИ В РЕЖИМЕ ТАКТИЧЕСКОГО БОЯ

СМЕНА УГЛА ЗРЕНИЯ

В тактическом бою можно пользоваться колесом мыши, чтобы изменять точку зрения на поле боя. Для того, чтобы увидеть еще более обширную область поля боя, нажмите клавишу TAB, чтобы посмотреть на поле с высоты птичьего полета. Нажмите TAB еще раз, чтобы еще сильнее уменьшить масштаб. Нажав TAB в третий раз, вы вернетесь к обычному масштабу. Перейти к взгляду с высоты птичьего полета можно также, прокрутив колесо мыши до тех пор, пока камера не перестанет двигаться. Прокрутите его еще раз, чтобы перейти в режим вида с птичьего полета.

ВЫБОР ОТРЯДОВ

Отряды делятся на пехоту, бронетехнику, корабли и героев.

- Чтобы выбрать отряд, щелкните по нему левой кнопкой.
- Чтобы выбрать несколько отрядов, щелкните левой кнопкой и растяните рамку над нужными отрядами.
- Если дважды щелкнуть по отряду или щелкнуть один раз, удерживая при этом клавишу CTRL, будут выбраны все отряды этого типа, имеющиеся на экране (например, CTRL + щелчок по отряду штурмовиков выбирает все видимые отряды штурмовиков).
- Удерживайте SHIFT, щелкая или обводя курсором отряды, чтобы добавить их к уже выбранным.
- В космическом бою можно выбирать звенья истребителей, щелкая по их значкам.
- Все выбранные отряды отображаются значками на панели команд. Щелкните левой кнопкой мыши по значку отряда, чтобы выбрать его из группы.

УПРАВЛЕНИЕ ГРУППАМИ ОТРЯДОВ

- Выбрав несколько отрядов, нажмите CTRL и любую цифровую клавишу, чтобы объединить их в группу. Рядом с каждым отрядом в составе группы появится цифра, показывая, к какой группе он принадлежит. После этого вы можете нажать соответствующую цифру, чтобы выбрать эту группу. Это позволяет организовывать много групп отрядов и управлять ими, не выделяя нужные группы каждый раз.

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ ОТРЯДОВ

- Щелкните правой кнопкой мыши прямо по нужной точке на поле боя или на мини-карте, чтобы приказать выбранным отрядам двигаться в эту точку.
- Один щелчок приказывает вашим отрядам двигаться всем вместе, строем, со скоростью самого медленного отряда; двойной щелчок позволяет им двигаться каждому со своей скоростью, нарушая строй.
- Щелчок правой кнопкой мыши при нажатой клавише ALT задает точки маршрута, по которому будут двигаться ваши отряды. Удерживайте ALT и несколько раз щелкните правой кнопкой, чтобы приказать отрядам двигаться от одной точки маршрута к следующей.

АТАКА

- Щелкните по противнику правой кнопкой, чтобы приказать выбранным отрядам атаковать его. Они не будут обращать внимания на других противников, пока цель не будет уничтожена.
- В космическом сражении вражеские истребители отмечаются красными значками звеньев, по которым можно целиться аналогичным образом. Если вы атакуете звено вражеских истребителей, щелкнув правой кнопкой на любом из них, ваши корабли будут атаковать все звено.
- Атака на ходу: Нажмите эту кнопку, удерживая клавишу CTRL, а потом щелкните правой кнопкой мыши по точке на поле боя, чтобы приказать своим отрядам двигаться в эту точку, но при обнаружении противников останавливаться и атаковать их.

ЭКОНОМИКА В РЕЖИМЕ ТАКТИЧЕСКОГО БОЯ

В кампании и сценариях завоевания Галактики вы вступаете в тактический бой с той же общей суммой кредитов, которой располагали на галактической карте. На срок тактического боя галактическое время останавливается, поэтому вы не получаете ежедневный доход во время боя. По ходу сражения вам предоставляются возможности тратить деньги, поэтому в ваших интересах иметь наготове некоторую сумму на случай нападения.

ПОЛУЧЕНИЕ ДЕНЕГ

Во время сражения можно получить доход одним из следующих способов:

- Захватить фабрику ресурсов.
- Выполнить второстепенные задания.
- Продать структуры или постройки на платформах (правая кнопка мыши).

ПОКУПКА УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЙ

Обороняющаяся фракция может покупать наступательные и оборонительные усовершенствования для своих отрядов в подконтрольных структурах. Для этого щелкните на нужной структуре, а затем выберите усовершенствование из списка. Если вы покупаете усовершенствование в одном сражении, а потом на вас снова нападают, бонус, который оно приносит, останется.

Если атакующая фракция сумеет найти на карте контору найма, она тоже сможет покупать усовершенствования для своих отрядов.

СТРОИТЕЛЬНЫЕ ПЛАТФОРМЫ

Строительные платформы – это многоцелевые строительные площадки, которые может захватить любая фракция. Щелкните по строительной платформе рядом со своими отрядами, чтобы построить любое из шести доступных сооружений.

Противотанковая турель: автоматически атакует вражеские отряды. Очень эффективна против бронетехники.

Противопехотная турель: автоматически атакует вражеские отряды. Очень эффективна против пехоты.

Зенитная турель: автоматически атакует вражеские отряды. Очень эффективна против авиации.

Бакта-станция: лечит дружественную пехоту в пределах зоны досягаемости.

Ремонтная станция: чинит дружественную технику в пределах досягаемости.

Сенсорный узел: развеивает большой участок тумана войны, улучшая обзор поля боя.

ПРИМЕЧАНИЕ: Все сооружения на строительных площадках считаются вашими отрядами и потому развеивают туман войны в своей окрестности. Они не учитываются при подсчете лимита отрядов, поэтому являются полезным средством увеличения огневой мощи при сохранении размеров армии.

ОСОБЕННОСТИ БОЯ

ВТОРОСТЕПЕННЫЕ ЦЕЛИ

В тактическом сражении ваша цель – победить врага. Но во многих ситуациях имеются также и второстепенные цели, выполнение которых может принести много пользы. По возможности старайтесь учитывать второстепенные цели в своей стратегии, чтобы получить максимальную выгоду в битве.

ОСОБЕННОСТИ КОСМИЧЕСКОГО БОЯ

ВЫЗОВ ПОДКРЕПЛЕНИЙ

Подкрепления можно перетаскивать из очереди в области, где ваши отряды уже расчистили туман войны. Подкрепления нельзя вводить в бой в астероидных полях, туманностях, ионных полях или рядом с вражеской базой.



ЩИТЫ

Большинство кораблей оборудованы энергетическими щитами в дополнение к бронированной обшивке. Щиты изображены синей полоской над показателем состояния отряда. Щиты со временем восстанавливаются. Некоторые виды оружия могут проходить сквозь щиты и наносить урон непосредственно обшивке.



БОЕВЫЕ ПУНКТЫ КОРАБЛЕЙ

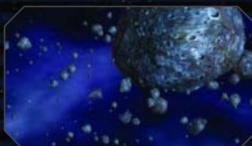
Большие корабли и космические структуры состоят из отдельных компонентов, называемых боевыми пунктами, по которым можно целиться. Боевые пункты – это орудия, генераторы щита, двигатели и так далее. Уничтожение боевого пункта приводит к тому, что этот компонент перестает работать.



ОПАСНОСТИ В КОСМОСЕ

АСТЕРОИДНЫЕ ПОЛЯ

Заходя в астероидное поле, маленькие корабли могут уклоняться от астероидов, в то время как большие суда несут урон с течением времени.



ТУМАННОСТИ

Любой корабль, входя в туманность или в ионное поле, теряет возможность использовать особые способности. Кроме того, в ионном поле не работают щиты.



ЗВЕЗДА СМЕРТИ

Когда Империя вводит в космический бой Звезду Смерти, наверху экрана появляется шкала обратного отсчета, которая останется там, пока Звезда Смерти не окажется в зоне досягаемости. Когда Звезда Смерти приближается к планете, Империя должна вступить в космический тактический бой. Оказавшись в зоне выстрела, Звезда Смерти может стрелять в любой момент; ее выстрел полностью уничтожает планету. После уничтожения планеты тактическая карта ее поверхности удаляется из галактики. Тактическая карта орбиты бывшей планеты остается, но уже в виде астероидного поля.

Повстанцы могут противостоять Звезде Смерти только в космическом тактическом бою с участием Красного звена.

ОСОБЕННОСТИ НАЗЕМНОГО БОЯ

ТОЧКИ ВЫСАДКИ ПОДКРЕПЛЕНИЙ



Точки высадки подкреплений – это тактические позиции, которые увеличивают лимит отрядов контролирующей их стороны и позволяют высаживать наземные подкрепления. Чтобы захватить контроль над точкой высадки, необходимо уничтожить всех врагов в ее окрестности и удерживать рядом с ней хотя бы один пехотный отряд, пока голограмма высадки не окрасится в зеленый цвет.

ВНИМАНИЕ: захватывать точки высадки может только пехота. Установив контроль над точкой высадки, вы можете перетаскивать отряды из очереди подкреплений в любое место в окрестности точки. Эта область очерчена зеленым кругом вокруг точки высадки.

ПЕХОТА

Пехота необходима для захвата точек высадки подкреплений. Она также может использовать естественные укрытия на местности, что увеличивает ее наступательные и оборонительные способности. Большая часть пехоты способна проскальзывать мимо противотанкового оружия, поэтому ее можно использовать для достижения целей, недоступных для бронетехники.

ПОГОДА

Вашим войскам придется идти в бой в различных погодных условиях. Эффекты погоды ослабляют способности отрядов следующим образом:



Вулканический пепел

Уменьшает зону видимости пехоты.



Снежная буря

Уменьшает зону видимости бронетехники.



Дождь

Снижает точность попадания лазеров.



Ветер/песчаная буря

Снижает точность попадания ракет.

Обороняющаяся сторона может приобрести в казармах улучшение «Школа выживания», чтобы свести воздействие погоды на свои отряды к нулю.

ЕСТЕСТВЕННЫЕ ПРЕПЯТСТВИЯ

Некоторые участки местности, такие как лес, водные участки и утесы, непроходимы для большинства отрядов. Однако антигравитационная техника может передвигаться над водой, а авиация – вообще над любой поверхностью.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ УКРЫТИЙ НА МЕСТНОСТИ

Пехота может использовать естественные и искусственные укрытия на карте. Отряды, получающие преимущества от использования укрытий на местности, подсвечиваются зеленым цветом и получают бонус к характеристикам атаки и защиты.



АБОРИГЕНЫ

На многих планетах имеется собственная жизнь. Некоторые из разумных аборигенов могут встать на сторону вашей фракции, позволяя вам управлять собой и использовать их как собственные войска. Другие могут сотрудничать с вашими врагами или враждебно относиться ко всем фракциям. Более подробная информация об аборигенах содержится на стр. 40.

ГАРНИЗОНЫ

В кампаниях и сценариях многие структуры на поверхности планеты и в космосе автоматически создают отряды гарнизона. Это дополнительные войска, которые не сказываются на лимите отрядов. Когда гарнизонный отряд уничтожается, структура создает новый. В схватках гарнизонные отряды не создаются. (См. таблицу гарнизонов в приложении на с. 47.)

ОСОБЫЕ СТРУКТУРЫ

На многих планетах имеются особые структуры, которые может захватить любая фракция. Контроль над этими структурами может стать ключом к контролю над всей картой. Например, если вы находите антенную решетку, вы открываете всю карту и можете видеть все перемещения противника. Захват турболазерной башни позволяет уничтожать вражескую бронетехнику на большом расстоянии.

ПРИМЕЧАНИЯ ДЛЯ СХВАТОК

ЭКОНОМИКА

В режиме схватки вы постепенно набираете кредиты с течением времени. Вы можете увеличить количество получаемых кредитов, захватывая горнодобывающие площадки и ресурсные платформы.

СОЗДАНИЕ ОТРЯДОВ

В отличие от кампании и сценариев завоевания галактики, в режиме схваток отряды создаются во время тактического боя. Чтобы создать отряд, выберите структуру и затем на панели производства выберите нужный отряд. Когда создание отряда завершается, он добавляется в очередь подкреплений. Чтобы ввести новый отряд в бой, перетащите его из очереди, как любое другое подкрепление.

УРОВЕНЬ ТЕХНОЛОГИИ

Чтобы увеличить свой уровень технологии в режиме схватки, щелкните по своему командному центру и выберите усовершенствование уровня технологии. Это относится как к Империи, так и к повстанцам. Когда уровень технологии увеличивается, вам становятся доступны новые отряды и усовершенствования.

СОХРАНЕНИЕ И ЗАГРУЗКА ИГРЫ

Вы можете сохранить или загрузить игру в любое время, нажав кнопку главного меню или клавишу Esc и выбрав «Сохранить игру» или «Загрузить игру». Кроме того, периодически происходит автосохранение, чтобы вы не потеряли ваши достижения.

РАЗДЕЛ 4.
УРОВЕНЬ ТЕХНОЛОГИИ

По мере того, как увеличивается уровень технологии вашей фракции, вы можете строить новые, более совершенные отряды и структуры. Чтобы получить полную информацию о технологиях вашей фракции, щелкните на дроиде-советнике и выберите вкладку «Дерево технологий».

УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЕ КОСМИЧЕСКИХ СТАНЦИЙ

По мере того, как увеличивается ваш уровень технологии, вы получаете возможность усовершенствовать свои космические станции. Это не только позволяет вам строить новые космические корабли, но и увеличивает ваш лимит отрядов в масштабе Галактики. Кроме того, усовершенствованная космическая станция обеспечивает гораздо лучшую защиту планеты.

ПОЯВЛЕНИЕ НОВЫХ ГЕРОЕВ

Развитие технологий может привлечь в ваши ряды новых героев. Список героев, которые присоединяются к вашей фракции при переходе на новый уровень, зависит от сценария. После усовершенствования технологии щелкните значки героев на карте галактики, чтобы ознакомиться с вновь поступившими.

УВЕЛИЧЕНИЕ УРОВНЯ ТЕХНОЛОГИИ

Империя – Исследуйте технологии на своих планетах	Повстанцы – Крадите технологии у Империи
• Постройте научный центр. • Когда он будет готов, выберите планету, на которой он построен, и выберите повышение технического уровня в меню производства. • Когда усовершенствование будет завершено, станут доступны новые технологии. • Вы сможете снова вести исследования на этой планете, чтобы еще больше повысить свой уровень технологии.	• Выберите героев R2-D2 и C-3P0 на карте Галактики. • Перетащите их в ячейку «Кража» на ближайшей планете Империи. • Выберите из меню технологию, которую хотите украсть. • Когда все технологии в группе будут украдены, общий уровень технологии повстанцев повысится.

РАЗДЕЛ 5.
ОТРЯДЫ И СТРУКТУРЫ

ТАКТИЧЕСКИЕ ОСОБЕННОСТИ ОТРЯДОВ

У всех отрядов есть сильные и слабые стороны, которые нужно принимать во внимание при выработке стратегии для сражений как на земле, так и в космосе. Важную информацию, которая поможет вам спланировать стратегию, можно получить, наведя курсор на отряд и прочитав подсказку. Эти подсказки показывают, против каких вражеских отрядов ваш отряд силен, а против каких – слаб. К игре прилагается справочная карта с подробным изложением этой информации. Это, в сочетании с погодными эффектами планеты, поможет вам выработать стратегию.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ ОТРЯДА

Большинство отрядов обладают особыми способностями, одной или более, которые можно задействовать, щелкнув по значку особой способности на панели команд или щелкнув по отряду правой кнопкой мыши во время сражения в космосе или на поверхности. Некоторые способности могут требовать перезарядки после использования. Пока способность перезаряжается, ее значок будет подсвечен. Когда значок возвращается в нормальный вид, вы можете снова использовать способность. Наведите курсор на значок способности на панели команд, чтобы получить более подробную информацию.



ОТРЯДЫ АЛЬЯНСА ПОВСТАНЦЕВ

КОСМИЧЕСКИЕ КОРАБЛИ

Z-95 «ХЕДХАНТЕР»



Истребители Z-95 «Хедхантер» — легкобронированные истребители, которые лучше всего подходят для разведки поля боя и обнаружения вражеских кораблей. В открытый бой их лучше не посылать.

Особые способности: Поиск врагов – Автоматический поиск и уничтожение врагов.

X-КРЫЛ (проект T-65)



Х-крыл – многоцелевой истребитель, более чем достойный соперник имперских TIE-истребителей. Он способен наращивать скорость за счет огневой мощи, чтобы отрываться от противника.

Особые способности: Фиксация крыльев – Увеличивает скорость, но уменьшает огневую мощь.

Y-КРЫЛ



Y-крылы – это бомбардировщики флота повстанцев. Они могут сбивать щиты с кораблей, обездвиживать вражеские суда и проводить орбитальные бомбардировки в сражениях на поверхности планет. Они незаменимы при атаке на космические станции и крупные корабли.

Особые способности: Выстрел ионной пушки – Ослабляет щиты и может временно выводить из строя вражеские корабли. Наличие этих кораблей на орбите планеты позволяет проводить орбитальные бомбардировки поверхности.

А-КРЫЛ



А-крыл – быстрый, легкобронированный истребитель, оснащенный специальным оборудованием, которое позволяет устраивать диверсии, оставляя вражеские корабли уязвимыми для атаки.

Особые способности: Заманить противника – Укрепляет защиту и заставляет вражеские истребители нападать на А-крыл.

КОРЕЛИЙСКИЙ ЭСМИНЕЦ



Корелийские эсминцы быстрее и маневреннее крупных кораблей Империи, благодаря чему они могут прорываться сквозь блокаду и достигать пункта назначения. Они также способны неплохо защищаться от средних и мелких кораблей.

Особые способности: Форсаж – Увеличение скорости за счет огневой мощи.

КОРЕЛИЙСКАЯ КАНОНЕРКА



Быстрая и смертоносная, корелийская канонерка может обходить имперские линкоры с тыла и пробивать щиты противника, нанося урон обшивке.

Особые способности: Форсаж – Увеличение скорости за счет огневой мощи.

РАКЕТОНОСЕЦ «МАРОДЕР»



Ракетоносец «Мародер» —- космический аналог артиллерии, он может вести заградительный ракетный огонь по площади, нанося опустошительный урон.

Особые способности: Заградительный огонь – Выпускает залпы ракет по выбранной области.

КРЕЙСЕР «ТУМАННОСТЬ-Б»



Крейсера «Туманность-Б» вооружены лазерными и турболазерными батареями и предназначены для уничтожения эсминцев.

Особые способности: Переброс энергии на щит – Увеличивает силу щитов за счет скорости и огневой мощи.

УДАРНЫЙ КРЕЙСЕР АЛЬЯНСА (Ударный крейсер Mk. II)



Вооруженный лазерными пушками и турболазерными батареями, ударный крейсер Альянса – достойный противник крупных имперских крейсеров и эсминцев.

Особые способности: Переброс энергии на щит – Увеличивает силу щитов за счет скорости и огневой мощи.

ЛИНКОР МОН-КАЛАМАРИ (тип MC80 по классификатору)



Линкоры Мон-Каламари – это тяжеловооруженные и хорошо бронированные корабли, вполне способные справиться с имперскими «Разрушителями». ПРИМЕЧАНИЕ: Эти корабли можно строить, только если игрок контролирует Суллуст, Фондор, Куат или Мон-Каламари.

Особые способности: Переброс энергии на щит – Увеличивает силу щитов за счет скорости и огневой мощи.

НАЗЕМНЫЕ ВОЙСКА

ПЕХОТА ПОВСТАНЦЕВ (Взвод пехоты спецназначения)



Пехота повстанцев совершенно необходима, чтобы удерживать позиции в бою. Солдаты могут уклоняться от огня противотанковых орудий, а также умеют использовать укрытия. Они достойные противники имперской пехоты.

Особые способности: Залечь – Уменьшает полученный урон, но замедляет скорость передвижения. Пехота может использовать укрытия на карте, что дает дополнительные бонусы.

РАКЕТНАЯ ПЕХОТА (Взвод ракетометчиков-истребителей танков)



Ракетная пехота вооружена ручными ракетометами PLX-2M, которые стреляют ракетами, наносящими большой урон боевой технике.

Особые способности: Залечь – Уменьшает полученный урон, но замедляет скорость передвижения. Пехота может использовать укрытия на карте, что дает дополнительные бонусы.

ДИВЕРСАНТЫ (Диверсионный отряд спецназначения)



Диверсанты – скрытные пехотные отряды, вооруженные снайперскими винтовками. Они могут незамеченными заходить врагу в тыл и выводить из строя структуры и бронетехнику.

Особые способности: Тепловая бомба – Заложить бомбу, которая взорвется спустя короткое время.

ТАНК-АНТИГРАВ T2-B



Танк-антиграв T2-B – быстроходный легкий танк для разведки боем, который может передвигаться по земле и по воде. Исключительно эффективен против вражеской пехоты и легкой техники.

Особые способности: Поиск врагов – Автоматический поиск и уничтожение врагов.

ТЯЖЕЛЫЙ ТАНК T4-B



Танки T4-B вооружены бластерами для уничтожения пехоты и ракетным оружием для борьбы с бронетехникой и огневыми точками. Одновременно можно вести огонь только из одного варианта оружия.

Особые способности: Ракетная атака – увеличивается радиус поражения и урон, наносимый структурам, но снижается точность попадания.

ШТУРМОВОЙ ГЛИССЕР (Аэроглиссер T-47)



Штурмовые глиссеры могут передвигаться практически по всей карте, быстрее, чем любой другой отряд. Они легко расправляются с четвероногими гиппопотамами AT-AT.

Особые способности: Атака тросом – Захлестнуть ноги AT-AT тросом, чтобы повалить его.

АРТИЛЛЕРИЯ MPTL-2A



В развернутом состоянии артиллерия MPTL-2a может выпускать на дальние расстояния протонные торпеды, которые наносят значительный урон зданиям, турелям и другим бронированным целям. Для максимальной точности стрельбы MPTL необходим дроид-наблюдатель.

Особые способности: Развернуть/Свернуть – Будучи развернутыми, торпедоносцы могут вести артиллерийский огонь на дальние расстояния, но полностью теряют подвижность.

ГЕРОИ ВОССТАНИЯ

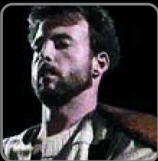
МОН МОТМА



Мон Мотма – совесть Альянса повстанцев и главный его лидер, ее сильный дух ведет войска к победе. Она использует свое политическое влияние, чтобы сбивать цены на переговорах с подрядчиками Альянса.

Особые способности: Повышение морали в обороне – Укрепляет оборону дружественных кораблей.
Там, где она находится, стоимость производства снижается на 25%.

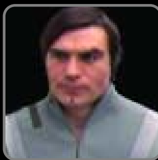
КАЙЛ КАТАРН



Кайл Катарн увидел истинное лицо Империи, когда узнал, что она ответственна за гибель его отца. Теперь бывший офицер имперского спецназа служит делу Восстания.

Особые способности: Тепловая бомба – Заложить бомбу, которая взорвется спустя короткое время.
Рывок – Увеличивает скорость передвижения.

КАПИТАН РЕМ АНТИЛЛЕС



Антиллес рассудителен, он хороший дипломат и отличный пилот. Его корабль, «Разбитое сердце», доработан так, что может ослаблять вражеское оружие.

Особые способности: Ослабить врага – У противника значительно снижается огневая мощь.
Форсаж – Увеличение скорости за счет огневой мощи.

R2-D2 / C-3PO (Эр-два-дэ-два/ Си-Три-пи-о)




R2-D2 и C-3PO – парочка дроидов, наделенная талантом находить секретную информацию и лезть куда не надо именно тогда, когда надо. Они крадут ключевые технологии у Империи, повышая уровень технологии повстанцев.

Особые способности: Захват турелей – Взломать вражескую турель, чтобы она работала на повстанцев.
Ремонт транспорта – Чинить дружественную технику.
Кража технологий (только на карте Галактики) – Украсть технологию у Империи.

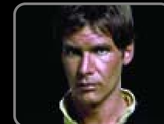
КОММАНДЕР АКБАР



Акбар держит свой флаг на построенном специально для него линкоре «Первый Дом». Он может объединять огонь всего флота, чтобы вывести из строя даже самого сильного противника.

Особые способности Перенаправить весь огонь – Все корабли повстанцев, чье оружие добивает до указанной цели, направляют огонь на нее, нанося дополнительный урон.
Переброс энергии на щит – Увеличивает силу щитов за счет скорости и огневой мощи.

ХАН СОЛО / ЧУБАККА (Хан/Чуи)




Хан Соло – молодой контрабандист, пилотирует легендарный «Сокол тысячелетия». Чубакка служит у него первым помощником. Эти двое обладают талантом влипать в неприятности и выпутываться из них.

Особые способности Хана: ЭМ-взрыв – Временно выводит из строя находящиеся поблизости машины.
Рывок – Увеличивает скорость передвижения.
Особые способности Чубакки: Угон техники – Захватывает вражеский наземный транспорт.
Рывок – Увеличивает скорость передвижения.
Особая способность «Сокола тысячелетия» (в космосе): Неуязвимость – корабль временно делается неуязвимым.

ОБИ-ВАН КЕНОБИ (Оби-Ван)



Оби-Ван Кеноби – один из последних джедаев. В сражении Оби-Ван использует Силу для исцеления и защиты своих союзников.

Особые способности: Защита Силы – Устанавливает временный барьер, уменьшающий урон.
Исцеление Силой – Исцеляет находящиеся рядом живые отряды.

КРАСНОЕ ЗВЕНО



Эти пилоты известны своими смелыми маневрами и тактикой. Красное звено – единственный отряд, который может уничтожить Звезду Смерти.

Особые способности: Удачный выстрел – Сделать исключительно удачный выстрел, который наносит гораздо больше урона, чем обычный.
Фиксация крыльев – Увеличивает скорость, но уменьшает огневую мощь.

СТРУКТУРЫ ПОВСТАНЦЕВ

КОСМИЧЕСКАЯ СТАНЦИЯ АЛЬЯНСА

Космическая станция Альянса используется как орбитальная оборонительная платформа для звездной системы и судоверфь для постройки кораблей. Во время сражения космическая станция будет оборонять себя сама, выпуская звенья Х-крылов и стреляя по врагу из турболазерных пушек, ионных пушек и протонных торпедных аппаратов.

КАЗАРМЫ ПОВСТАНЦЕВ (Быстровозводимый комплекс MilBar F-221)

Казармы повстанческих войск, готовят обычную и ракетную пехоту.

ЗАВОД ЛЕГКОЙ ТЕХНИКИ АЛЬЯНСА (Быстровозводимый комплекс Fac L-83)

В этом здании производятся танки T2-B и штурмовые глиссеры.

ЗАВОД ТЯЖЕЛОЙ ТЕХНИКИ АЛЬЯНСА (Быстровозводимый комплекс Fac H-65)

На этом заводе производят танки T4-B и артиллерию MPTL-2a.

ВОЕННАЯ АКАДЕМИЯ АЛЬЯНСА (Быстровозводимый комплекс Edu A-46)

Позволяет повстанцам обучать полевых командиров и командиров флота.

ШКОЛА ДИВЕРСАНТОВ (Быстровозводимый комплекс Edu I-73)

Здесь обучаются элитные диверсанты.

ИОННАЯ ПУШКА (Планетарная ионная пушка)

Энергетическое оружие, построенное на поверхности планеты, из которого повстанцы могут стрелять во время космического сражения, чтобы вывести из строя корабли противника. Будучи орудием класса «земля-космос», сама ионная пушка находится на поверхности планеты и может быть уничтожена только во время наземного тактического боя.

КОМАНДНЫЙ ЦЕНТР АЛЬЯНСА (Быстровозводимый комплекс Com C-52)

Это здание служит центром управления аванпостами Альянса. В режиме схватки его можно использовать для вербовки героев и разработки новых технологий.

ГАЛАКТИЧЕСКАЯ ИМПЕРИЯ

КОСМИЧЕСКИЕ КОРАБЛИ



ЗОНД (Только на карте Галактики)

Этих дроидов можно тайно высаживать в ячейку «Шпионаж» на вражеской планете, что позволяет Империи разведывать вражескую оборону на карте Галактики.



TIE-ИСТРЕБИТЕЛЬ

TIE-истребители, изготавливаемые тысячами – кораблики, которые не жалко терять. Они весьма эффективны против небольших истребителей повстанцев. Для победы над противником полагаются на численное превосходство.

Особые способности: Поиск врагов – Автоматический поиск и уничтожение врагов.



TIE-БОМБАРДИРОВЩИК

Эти бомбардировщики могут проводить ковровые бомбардировки поверхности или использовать компьютеры точного наведения, чтобы выводить из строя жизненно важные части кораблей, такие как генераторы щитов и двигатели.

Особые способности: Наличие этих кораблей на орбите планеты позволяет проводить орбитальные бомбардировки поверхности.



TIE-СКАУТ

TIE-скауты можно отправлять на исследование отдаленных областей на галактической карте, а также использовать для открытия участков тактической карты, чтобы увидеть позиции противника и его оборону.

Особые способности: Сенсорный пинг – Временно открывает область на карте.



СТОРОЖЕВИК «ТАРТАН» (Сторожевой корабль класса «Тартан»)

Сторожевики «Тартан» — быстрые, хорошо вооруженные корабли, которые могут постоять за себя в сражении с крейсерами и эсминцами повстанцев.

Особые способности: Подпитка оружия – Увеличивает мощность огня за счет скорости и силы щитов.



ЭСМИНЕЦ КЛАССА KDB-1 «КАНОНЕРКА» (Ракетный корабль «Канонерка»)

Эсминцы-канонерки могут вести заградительный ракетный огонь по площади с безопасного расстояния, выступая в роли своеобразной космической артиллерии.

Особые способности: Заградительный огонь – Выпускает залпы ракет по выбранной области.



КРЕЙСЕР «МИРОТВОРЕЦ» (Ударный крейсер класса «Миротворец»)

Этот стандартный имперский крейсер во время сражения выпускает звенья TIE-истребителей и TIE-бомбардировщиков. Огневой мощи корабля более чем достаточно, чтобы справиться с истребителями, эсминцами и легковооруженными космическими станциями повстанцев.

Особые способности: Подпитка оружия – Увеличивает мощность огня за счет скорости и силы щитов.



КРЕЙСЕР «ВИКТОРИЯ» (Звездный крейсер класса «Виктория»)

Эти суда несут звенья TIE-истребителей и TIE-бомбардировщиков. Они крайне эффективны против эсминцев и крейсеров повстанцев.

Особые способности: Подпитка оружия – Увеличивает мощность огня за счет скорости и силы щитов.

ЭСМИНЕЦ «БАРЬЕР» (проект «Парализатор-418»)



Эсминцы «Барьер» – очень полезные корабли, способные разрушить стратегию повстанцев, перекрыв им путь к отступлению и снизив точность наведения.

Особые способности: Генератор гравитации – Не дает противнику отступить. При включенном генераторе гравитации корабль теряет подвижность.
Поле перехвата ракет – Заставляет большую часть вражеских ракет промахиваться мимо цели. При включенном поле перехвата корабль теряет подвижность.

ЛИНКОР «РАЗРУШИТЕЛЬ» (Линейный корабль проекта «Империя»)



Эти массивные военные корабли быстро расправляются с любыми судами повстанцев, кроме самых сильных. Они несут звенья TIE-истребителей и TIE-бомбардировщиков для обороны во время сражения и могут включить притягивающий луч, чтобы захватывать беспомощные корабли повстанцев. ПРИМЕЧАНИЕ: Эти корабли можно строить, только если игрок контролирует Суллуст, Фондор, Куат или Мон-Каламари.

Особые способности: Притягивающий луч – Корабль, на которого он направлен, замедляет движение или останавливается.

ЗВЕЗДА СМЕРТИ



Звезда Смерти – самое сильное оружие Империи. Она оборудована суперлазером, который может уничтожить целую планету.

Особые способности: Суперлазер – Полностью уничтожает планету.

НАЗЕМНЫЕ ВОЙСКА

ВЗВОД ШТУРМОВИКОВ



Штурмовики – достойные соперники пехоты повстанцев. Для большей эффективности они могут использовать стратегические укрытия. Эти отряды необходимы для того, чтобы удерживать позиции в бою.

Особые способности: Залечь – Уменьшает полученный урон, но замедляет скорость передвижения. Пехота может использовать укрытия на карте, что дает дополнительные бонусы.

РАЗВЕДЧИКИ (мотоглиссеры)



Разведчики на легкобронированных скоростных мотоглиссерах быстро передвигаются по всему полю боя. С помощью тепловой бомбы разведчик может уничтожить целый взвод вражеской пехоты.

Особые способности: Тепловая бомба – Сбросить бомбу, которая взорвется спустя короткое время.

TIE-МОЛОТ (Имперский легкий танк TIE ap-I)



TIE-молоты обладают высокой скоростью и маневренностью за счет слабой брони. Они вооружены скорострельными лазерными пушками и могут давить пехоту гусеницами. В качестве последнего средства танк может самоуничтожиться, нанеся большой урон окружающим отрядам.

Особые способности: Самоликвидация – Танк взрывается, нанося большой урон. Чтобы отменить самоподрыв, прикажите танку двигаться или атаковать.

ТАНК-АНТИГРАВ 2-М



Танки-антигравы 2-М оснащены щитами и очень мобильны, что позволяет им быстро перемещаться в отдаленные области поля боя, по пути уничтожая вражескую пехоту.

Особые способности: Подпитка оружия – Увеличивает мощность огня за счет скорости и силы щитов.

AT-ST: Вездеходный разведывательный шагоход



AT-ST – легкобронированный разведывательный шагоход, мощные лазеры которого дают огневое прикрытие наземным войскам и способны вести огонь по площади; особенно эффективен против вражеской пехоты и турелей.

Особые способности: Заградительный огонь – Выпускает залпы лазерного огня по выбранной области.

SPMA-T: самоходная средняя артиллерийская установка — турболазер



SPMA-T — мобильная артиллерия, которой требуется перевод в стационарное положение для стрельбы из главного калибра. Также необходим отряд-наблюдатель для корректировки огня по удаленным целям. Лазерные пушки наносят огромный урон по любой цели, по которой стреляют.

Особые способности: Развернуть/Свернуть – Будучи развернутыми, эти отряды могут вести артиллерийский огонь на дальние расстояния, но полностью теряют подвижность.

AT-AA: вездеходная шагающая платформа ПВО



AT-AA снабжена зенитной установкой, укрепленной на шагающей базе. Она способна двигаться по разнообразному рельефу, чтобы выйти на позицию и противостоять атакам с воздуха.

Особые способности: Поле перехвата ракет – Заставляет большую часть вражеских ракет промахиваться мимо цели, но при этом AT-AA теряет подвижность.

AT-AT: вездеходный бронированный транспортный шагоход



AT-AT оснащен четырьмя лазерными пушками в головной части и может давить ногами живую силу и технику противника. Также можно высаживать штурмовиков по веревочным лестницам, сбрасываемым из «живота» транспорта.

Особые способности: Высадка штурмовиков – Высадить взвод штурмовиков из трюма AT-AT.

ГЕРОИ ИМПЕРИИ

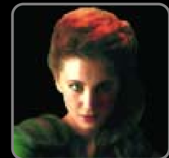
ИМПЕРАТОР ПАЛПАТИН



В сражении император Палпатин использует Силу, сжигая своих противников смертоносной молнией или подчиняя их своей воле. Планета, на которой находится Палпатин, будет строить отряды и структуры более эффективно.

Особые способности: Молния Силы – Наносит урон органическим целям.
Совращение Силой – Подчиняет вражеские отряды Империи.
Там, где он находится, стоимость производства понижается на 25%.

МАРА ДЖЕЙД



Мара Джейд полагается на хитрость и коварство, чтобы сеять смятение в рядах повстанцев. Она может подчинять врагов своей воле и пробираться в стан противника, чтобы закладывать там взрывчатку.

Особые способности: Тепловая бомба – Заложить бомбу, которая взорвется спустя короткое время.
Совращение Силой – Подчиняет вражескую пехоту Империи.

КАПИТАН ПЬЕТТ



Капитан Пьетт командует прототипом нового линкора «Палач» — модели, которая должна прийти на смену «Разрушителям». «Палач» оборудован протонным лучом, который может наносить гигантский урон другим кораблям.

Особые способности: Притягивающий луч – Корабль, на которого он направлен, замедляет движение или останавливается.
Протонный луч – Выпускает непрерывный разрушительный луч по боевому пункту.

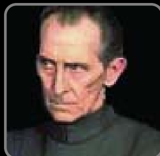
ПОЛКОВНИК ВИРС



Полковник Максимилиан Вирс управляет усовершенствованным по его собственному проекту шагоходом AT-AT «Буран-1» и способен быстро наладить производство этих бронированных чудовищ. AT-AT Вирса неуязвим для атак тросом.

Особые способности: Высадка штурмовиков – Высадить взвод штурмовиков из трюма AT-AT.
Максимальный огонь – Зарядить орудия и выпустить мощный залп.

ГРАНД-МОФФ ТАРКИН



Таркин – командир, который не рассматривает возможность отступления в принципе; поэтому подчиненный ему флот не сможет отступить из боя.

Особые способности: Увеличивает эффективность флота в сражении.
Снижает стоимость постройки научных центров там, где находится.

БОБА ФЕТТ



Боба Фетт – ходячий арсенал, оснащенный бластерами на запястьях, огнеметом и реактивным ранцем. Его корабль, «Работорговец», несет отражающие щиты и мощную сейсмобомбу.

Особые способности: Реактивный ранец – Лететь к выбранному пункту, не обращая внимания на препятствия.
Огнемет – Залить участок потоком огня.
Сейсмобомба (в космосе) – Сбросить бомбу, которая взрывается после небольшой паузы.

ДАРТ ВЕЙДЕР



Темный Лорд ситхов, Дарт Вейдер использует Силу в сражении, чтобы расправляться с противником. В космосе он управляет специально доработанным истребителем «TIE-Супер», и его защищает звено верных летчиков.

Волна Силы – От Дарта Вейдера расходится смертоносная волна. Очень эффективна против пехоты.
Кулак Силы – Наносит серьезный урон бронетехнике с течением времени.
Вызов пилотов (в космосе) – Замена выбывших пилотов в звене Вейдера.

СТРУКТУРЫ ИМПЕРИИ

ИМПЕРСКАЯ КОСМИЧЕСКАЯ СТАНЦИЯ

Космическая станция Империи используется как орбитальная оборонительная платформа для звездной системы и судоверфь для постройки кораблей. Во время сражения космическая станция будет оборонять себя сама, выпуская звенья TIE-истребителей и стреляя по врагу из турболазерных пушек, ионных пушек и протонных торпедных аппаратов.

ГЕНЕРАТОР ГРАВИТАЦИИ

Эта космическая структура лишает флот повстанцев возможности отступить из космического боя, что позволяет Империи уничтожить все силы противника.

МАГНИТОИМПУЛЬСНАЯ ПУШКА (Планетарная магнитоимпульсная пушка М-68 фирмы «Верфи Куата»)

Эта пушка выпускает плазменные шары по вражескому транспорту, наводя обширные электронные помехи, которые временно выводят цель из строя.

НАУЧНЫЙ ЦЕНТР (Научно-исследовательский центр Министерства внутренних дел)

Этот научный центр используется Империей для разработки новых военных технологий.

ИМПЕРСКИЕ КАЗАРМЫ (Быстровозводимый комплекс MilBar C-427)

Имперские казармы могут вмещать несколько взводов штурмовиков и разведчиков.

ИМПЕРСКАЯ ВОЕННАЯ АКАДЕМИЯ (Быстровозводимый комплекс Edu A-34)

Здесь обучаются офицеры, прежде чем отправиться командовать войсками в наземном или космическом сражении.

ИМПЕРСКИЙ ЗАВОД ЛЕГКОЙ ТЕХНИКИ (Быстровозводимый комплекс Fac L-113)

Изначально эти заводы производят AT-ST, но могут быть переоборудованы для выпуска танков-антигравов 2-М и TIE-молотов.

ИМПЕРСКИЙ ЗАВОД ТЯЖЕЛОЙ ТЕХНИКИ (Быстровозводимый комплекс Fac H-121)

Завод тяжелой техники предназначен для выпуска шагоходов среднего разряда, включая SPMA-T и AT-AA.

ИМПЕРСКИЙ ЗАВОД СУПЕРТЕХНИКИ (Быстровозводимый комплекс A-Fac 333)

Имперский завод супертехники строит шагоходы AT-AT и артиллерию SPMA-T.

ИМПЕРСКИЙ КОМАНДНЫЙ ЦЕНТР (Быстровозводимый комплекс Com C-38)

Имперские офицеры управляют всеми операциями на планете из одного центра. В схватках его можно использовать для вербовки героев и развития новых технологий.

ГИПЕРСКОРОСТНАЯ ПУШКА (Гиперскоростная пушка, проект Taim & Bak HVs-2)

Орудие класса «земля-космос», которое с большой скоростью стреляет металлической шрапнелью по кораблям на орбите. Будучи орудием класса «земля-космос», сама гиперскоростная пушка находится на поверхности планеты и может быть уничтожена только во время наземного тактического боя.

ОСОБЫЕ ОТРЯДЫ

Эти типы отрядов могут встречаться на службе как у Империи, так и у повстанцев.

КОМАНДИР ФЛОТА

Командир флота улучшает здоровье и область видимости всех кораблей под его командованием.

ПОЛЕВОЙ КОМАНДИР

Полевой командир улучшает здоровье и область видимости всех наземных отрядов под его командованием.

НАЕМНЫЙ УБИЙЦА

За плату наемные убийцы будут преследовать беглецов и уничтожать героев, не вступая в тактическое сражение. На карте Галактики перетащите наемного убийцу в ячейку нейтрализации героя возле планеты и заплатите за услуги.

КОНТРАБАНДИСТ

Чтобы украсть деньги с вражеской планеты, перетащите контрабандиста на карте Галактики в ячейку кражи на нужной планете. В конце каждого галактического дня вы будете получать деньги от своих контрабандистов на вражеских планетах.

БОЛОТНЫЙ ГЛИССЕР (Глиссер поддержки пехоты)

Болотный глиссер – транспорт-антиграв, который может передвигаться над водой. Его сенсоры позволяют выслеживать отряды, где бы они ни были на карте.

ПИРАТСКИЙ СКИФ

Эти быстрые катера быстро разбираются с вражеской пехотой и могут поддерживать ваших разведчиков.

ЛЕГКИЙ ШАГОХОД (Легкий шагоход AT-AP)

AT-AP – легкий шагоход-разведчик с одной лазерной пушкой, которая выкашивает вражескую пехоту.

СТОРОЖЕВИК IPV (Сторожевой корабль, проект IPV-1)

Эти легкобронированные пиратские корабли прекрасно расправляются с вражескими истребителями.

ПИРАТСКИЙ ИСТРЕБИТЕЛЬ

Эти истребители хорошо бронированы и прекрасно подходят для нейтрализации вражеских бомбардировщиков, но по огневой мощи не могут справиться с более крупными кораблями.

ПИРАТСКИЙ КРЕЙСЕР "ПЕРЕХВАТЧИК"

Эти корабли в составе вашего флота станут хорошим средством против вражеских эсминцев и крейсеров. Подпитка оружия позволяет наносить максимум урона вражеским кораблям.

ОСОБЫЕ СТРУКТУРЫ

Особые структуры могут использоваться как Империей, так и повстанцами.

ЭНЕРГОСТАНЦИЯ

Энергостанции поддерживают работу антенных решеток, щитов базы, турболазерных башен и горнодобывающих заводов. Они автоматически строятся на базе.

ГЕНЕРАТОР ЩИТА (Проект CoMar Weapons SLD-14)

Генераторы щита противостоят орбитальным бомбардировкам и защищают базу от энергооружия. Они не препятствуют вторжению врага. Для работы генератора щита требуется энергостанция.

ГОРНОДОБЫВАЮЩИЙ ЗАВОД (Рудничный комплекс, проект CMC-22)

Горнодобывающий завод может извлекать в виде сырья практически любые ценные ресурсы. Эти строения дают существенный прирост дохода.

ТУРБОЛАЗЕРНАЯ БАШНЯ (Проект Taim & Bak XX-10)

XX-10 – большая орудийная турель, которая автоматически обнаруживает вражеские отряды и открывает по ним огонь. Она исключительно эффективна против бронетехники, но неточно работает по небольшим пехотным отрядам.

АНТЕННАЯ РЕШЕТКА (Антенная решетка фирмы «Микротраст»)

Антенная решетка передает информацию с поля боя всем войскам, раскрывая больше информации на мини-карте.

ОРБИТАЛЬНЫЙ СКАНЕР ДАЛЬНЕГО ОБЗОРА (OLR-сканер корпорации «Лоронар»)

Орбитальный сканер обнаруживает корабли в гиперпространстве на расстоянии многих световых лет, предупреждая о приближении вражеских кораблей.

БАР

Здесь часто бывают контрабандисты и наемники. Бар можно построить только на Абредаго-Рее, Атзерри, Кореллии, Нал-Хатте, Рилоте и Татуине.

ДВОРЕЦ ХАТТА

Здесь можно найти наемных убийц. Дворец способен обнаруживать вражеских командиров на орбите планеты. Дворец хатта можно построить только на Атзерри, Нал-Хатте, Рилоте и Татуине.

ЛЕЧЕБНАЯ БАКТА-СТАНЦИЯ (Полевой бакта-танк корпорации «Залтин»)

Бакта, чудо-лекарство на основе древней лечебной субстанции, исцеляет все раны, кроме самых тяжелых, и автоматически распыляется по всем дружественным пехотным отрядам поблизости.

РЕМОНТНАЯ СТАНЦИЯ (Дроид-ремонтник корпорации «Лоратус»)

Автоматический дроид-ремонтник чинит всю дружественную технику поблизости.

СЕНСОРНЫЙ УЗЕЛ (Сенсорный узел серии X2-a корпорации «Микротраст»)

Сенсорные узлы можно размещать на поле боя, чтобы отслеживать происходящее в их окрестности.

КОНТОРА НАЙМА

Полевые командиры в случае необходимости могут купить здесь любые имеющиеся усовершенствования.

СПУТНИК РАКЕТНОЙ ЗАЩИТЫ (Ракетный охранный спутник Md-12)

Спутник ракетной защиты вооружен ракетными установками, которые целятся по кораблям среднего размера, нанося ощутимый урон.

СПУТНИК ЛАЗЕРНОЙ ЗАЩИТЫ (Лазерный охранный спутник Ld-12)

Спутник лазерной защиты вооружен лазерными пушками, способными автоматически стрелять по истребителям и небольшим кораблям.

КОСМОШАХТА (Космический рудничный комплекс СМС-А14)
Эти шахты, расположенные в поясах астероидов, существенно увеличивают приток кредитов.

ТОРГОВЫЙ КОСМОДОК
На этих маленьких орбитальных станциях можно покупать особые космические отряды в режиме схватки.

РЕСУРСНАЯ ПЛАТФОРМА (Буровая платформа СМС-RP05)
И Империя, и повстанцы используют ресурсные платформы, чтобы быстро добывать сырье на продажу. Они не так эффективны, как полномасштабные горнодобывающие заводы.

ЗАБРОШЕННЫЙ ЗАВОД ТЯЖЕЛОЙ ТЕХНИКИ
Захватив это строение, вы сможете строить на нем тяжелую бронетехнику для своей фракции.

ЗАБРОШЕННАЯ СЕНСОРНАЯ АНТЕННА
При захвате сенсорной антенны открывается большой объем информации на мини-карте, включая позиции противника.

МЕСТНЫЕ ФОРМЫ ЖИЗНИ

Галактика полна живых существ, как дружелюбных, так и враждебных. Ваши войска могут столкнуться с вампами, сарлакским монстром, ранкорами, бантами, таунтаунами и другими. Всегда учитывайте наличие местных форм жизни при разработке стратегии, чтобы не скормить батальон солдат голодному ранкору во время штурма вражеской базы.

ПИРАТЫ

Пираты часто пилотируют самые разные корабли: крейсера, истребители и скифы, а также сражаются как пехотинцы. Иногда они захватывают системы и строят базы на астероидах и планетах. Хотя они вооружены не так хорошо, как Империя или повстанцы, пираты – яростные воины, которые будут биться за власть над планетой с любой из фракций. Получить в свое распоряжение пиратские технологии можно, выполнив определенные задания или купив отряды в пиратской структуре (в режиме схватки).

АБОРИГЕНЫ

Многие планеты Галактики населены разумными существами. Местные жители могут присоединиться к вашим силам в сражении. Вы можете непосредственно командовать местными союзниками, как если бы они были вашими собственными силами. Аборигены не учитываются при подсчете лимита отрядов. Они превосходные разведчики и могут использоваться для диверсий. Более подробную информацию см. на стр. 55.

СТРУКТУРЫ АБОРИГЕНОВ

Эти структуры автоматически создают аборигенов каждый раз, когда их группа терпит поражение. Они будут восполнять войска, пока не будут уничтожены.

РАЗДЕЛ 6.
ОСОБЕННОСТИ ПЛАНЕТ

Каждая планета отличается уникальным набором особенностей, как на поверхности, так и в космосе, которые будут влиять на ее место в вашей стратегии. Откройте экран планеты на карте Галактики или используйте фильтры карты, чтобы получить более подробную информацию о планетах.

ОСОБЕННОСТИ ОРБИТЫ

- У каждой планеты своя тактическая карта орбиты для космических боев.
- Тактическая карта орбиты включает разные источники опасности, такие как астероиды, туманности и ионные поля.
- На орбите любой планеты можно построить космическую станцию.
- Разные планеты позволяют совершенствовать космическую станцию до разного уровня.
- Все планеты имеют две области, в которых можно строить космические структуры.
- Все планеты имеют три орбитальных ячейки, в которых может помещаться неограниченное количество отрядов.

ОСОБЕННОСТИ ПОВЕРХНОСТИ

- У каждой планеты своя тактическая карта орбиты для наземных боев.
- У различных планет тактические карты различаются как по размеру, так и по рельефу местности.
- Каждая планета имеет собственные эффекты погоды, которые могут мешать некоторым отрядам функционировать в полную силу.
- Многие планеты населены аборигенами и другими живыми существами, которые могут быть дружественными, враждебными или нейтральными (см. таблицу на стр. 55).
- Планеты, имеющие поверхность, могут вместить на ней десять стандартных отрядов.
- Планеты, имеющие поверхность, содержат от двух до восьми ячеек для наземного строительства.

ПЛАНЕТАРНЫЕ БОНУСЫ

Планеты дают специальные бонусы фракции, которая их контролирует. Некоторые планеты дают бонусы только одной из фракций. Сводная таблица планетарных бонусов приведена в приложении на с. 52.

РАЗДЕЛ 7.
НАСТРОЙКИ

Настроить параметры игры *Star Wars: Empire at War* можно через меню настроек. Попасть в него можно через главное меню, когда вы начинаете игру, или нажав Esc во время игры. Многие настройки имеют значения по умолчанию, которые можно восстановить в любое время, нажав кнопку «По умолчанию» в меню.

НАСТРОЙКИ ЗВУКА

Настройка громкости звуковых эффектов, музыки и диалогов по вашему вкусу. Здесь также можно выбрать режим вывода звука и включить/выключить субтитры.

НАСТРОЙКИ ИЗОБРАЖЕНИЯ

В этом меню имеется множество настроек, которые можно изменять, чтобы улучшить качество воспроизведения графики в игре или производительность системы. Нажмите кнопку «Автоопределение», чтобы выбрать настройки, рекомендованные для вашей системы и видеокарты. Для установки дополнительных параметров нажмите кнопку «Дополнительно». Автоопределение имеется также и для дополнительных настроек.

Если вы используете широкоэкранный монитор и соответствующее разрешение, здесь можно выбрать широкоэкранный режим.

НАСТРОЙКИ СЕТИ

Имеется целый ряд настроек сети, которые можно отрегулировать, чтобы добиться оптимального качества сетевой игры.

ПРИМЕЧАНИЕ: При возникновении проблем с настройкой звука, видео или сети см. руководство по устранению неисправностей, открыть которое можно из экрана автозапуска.

НАСТРОЙКИ КЛАВИАТУРЫ

Вы можете настроить сочетания клавиш так, чтобы создать схему управления, идеально подходящую именно для вас. Имеются отдельные вкладки для управления отрядами, наземных боев, космических боев и интерфейса. Полный список настроек клавиатуры по умолчанию приведен на задней обложке.

НАСТРОЙКИ ИГРЫ

Для того, чтобы отрегулировать игру по своему вкусу, вы можете настроить следующие позиции:

СКОРОСТЬ ИГРЫ

Здесь можно ускорить или замедлить скорость течения времени и скорость передвижения отрядов в режимах карты Галактики и тактического боя, чтобы найти самый удобный для вас темп.

СКОРОСТЬ ПРОКРУТКИ

Здесь можно отрегулировать скорость прокрутки экрана. Можно увеличить скорость прокрутки, чтобы быстрее попадать в отдаленные области, или уменьшить ее, чтобы успевать внимательно осмотреть карту.

АВТОМАТИЧЕСКИЙ ИСХОД БОЯ

Если эта функция включена, результаты боя будут определяться автоматически, что позволяет вам пропустить тактическое сражение и сосредоточиться на галактической стратегии. Рекомендуется только для опытных игроков. Автоопределение исхода боя никогда не бывает таким эффективным, как при самостоятельном управлении отрядами и кораблями.

ВЫВОД СПРАВКИ С ЗАДЕРЖКОЙ

Если этот флажок установлен, перед выводом подсказки на экран будет выдерживаться пауза.

ОГРАНИЧЕНИЕ ПРОКРУТКИ

Ограничивает продолжительность прокрутки экрана, когда курсор подведен к краю экрана, что дает вам более непосредственный контроль за прокруткой карты.

ИНВЕРСИЯ МЫШИ

Меняет местами функции правой и левой кнопок мыши. Левая кнопка при этом используется для выбора отрядов и отдачи приказов, а правая кнопка – для снятия выделения. Для прокрутки карты удерживайте правую кнопку мыши и двигайте мышь.

ИСПОЛЬЗОВАТЬ ПРАВУЮ КНОПКУ ДЛЯ ПРОКРУТКИ

Если этот флажок установлен, вы можете прокручивать карту, удерживая правую кнопку мыши и передвигая мышь.

РАЗДЕЛ 8.
СЕТЕВАЯ ИГРА

РЕЖИМЫ ИГРЫ

Имеется четыре способа играть в сетевую игру:

КАМПАНИЯ

Два игрока сражаются один на один на обычной карте Галактики, захватывая планеты и стремясь подчинить всю Галактику. Выиграть можно, либо завоевав все планеты в галактике, либо убив лидера противника (Мон Мотму или императора Палпатина). В зависимости от размеров выбранной галактики игра может быть короткой и напряженной или крупномасштабной. Сетевую игру в режиме кампании можно сохранять и загружать, поэтому она может продолжаться столько, сколько вы захотите.

НАЗЕМНЫЕ СХВАТКИ

Наземные схватки обладают всеми свойствами одиночной игры в режиме схватки, но в них могут участвовать до четырех игроков за Империю и четырех за повстанцев (люди или ИИ). Две команды сражаются, чтобы определить, кто первым уничтожит врага и его базу.

КОСМИЧЕСКИЕ СХВАТКИ

В космосе в игре в режиме схватки могут участвовать до четырех игроков за Империю и четырех за повстанцев (людей или ИИ), которые стремятся уничтожить вражескую космическую станцию и флот. На астероидах располагаются ресурсы и пиратские станции, которые могут изменить исход боя. Сотрудничайте с товарищами по команде, чтобы победить врага.

НАЗЕМНЫЙ КОНТРОЛЬ

Этот режим похож на наземную схватку, но вместо того, чтобы стереть отряды и базу противника с лица земли, для победы нужно захватить все точки высадки. Две команды, в каждой до четырех игроков, сражаются за контроль над картой, пока одна из команд не захватит всю территорию.

НАСТРОЙКИ СЕТЕВОЙ ИГРЫ

НАСТРОЙКИ КАМПАНИИ

НАЧАЛЬНЫЕ СРЕДСТВА

Начальная сумма кредитов на счету каждой фракции.

НАЧАЛЬНЫЙ УРОВЕНЬ ТЕХНИКИ

Начальный уровень технологии для каждой фракции.

МАКСИМАЛЬНЫЙ УРОВЕНЬ ТЕХНИКИ

Конечный уровень технологии, который может быть достигнут в этом сценарии.

АВТОМАТИЧЕСКИЕ БОИ

Условия, при которых сражение будет завершаться автоматически. Можно запрашивать автоопределение перед каждым боем или использовать его всегда.

ПРИМЕЧАНИЕ: Автобой доступен только в режиме кампании.

РАЗРЕШИТЬ СЛУЧАЙНЫЕ СОБЫТИЯ

Отключите, если хотите иметь дело только со своим противником и не хотите получать задания от персонажей игры.

НАСТРОЙКИ СХВАТОК И БИТВ ЗА КОНТРОЛЬ:

С ГЕРОЯМИ

Выберите, будет ли игра поддерживать героев.

БЕСПЛАТНЫЕ НАЧАЛЬНЫЕ ОТРЯДЫ

Выберите, начинать ли игру с бесплатными отрядами или нет.

РАЗРЕШИТЬ СУПЕРОРУЖИЕ

Здесь можно отключить супероружие, такое как ионная пушка, гиперскоростная пушка и орбитальные бомбардировки.

ГОТОВАЯ БАЗА

Выберите, должна ли ваша база быть построена в начале игры.

НАЧАЛЬНЫЕ СРЕДСТВА

Начальная сумма кредитов на счету каждой фракции.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Выберите условия, при которых объявляется победа.

ИГРА ПО ИНТЕРНЕТУ

В игру *Star Wars: Empire at War* можно играть по Интернету или по локальной сети.

ИНТЕРНЕТ

Выбрав эту функцию, вы можете сражаться с другими игроками по Интернету на сервере GameSpy. Когда вы выбираете эту функцию, система запросит ввести учетную запись GameSpy или создать новую учетную запись. Чтобы создать учетную запись, вы должны выбрать ник для GameSpy, ввести существующий адрес e-mail (на который вам отправят пароль, если вы его забудете) и пароль. Этот экран можно настроить так, чтобы он запомнил всю введенную информацию; тогда вы будете быстрее входить в GameSpy. Войдя в GameSpy, вы можете искать игры в списке игр, выбрать Быстрый матч, чтобы автоматически найти игру (игры 1x1 любого типа) или создать свою собственную игру, нажав кнопку «Провести игру».

ЛОКАЛЬНАЯ СЕТЬ (LAN)

Если вы выбираете эту функцию, то можете играть с другими людьми, подключенными к вашему компьютеру по локальной сети. Все доступные игры появятся в списке вместе с игроками и всеми игровыми настройками. Вы также можете начать собственную игру, нажав кнопку «Провести игру».

НАСТРОЙКИ

Здесь можно отрегулировать настройки сети. Здесь же можно задать тип игры для поиска по типу «Быстрый матч» во время сетевых игр по Интернету.

Дополнительная информация о повышении производительности сети, о настройке на работу с брандмауэром, прокси или антивирусными программами содержится в руководстве по устранению неисправностей, которое можно открыть из окна автозапуска.

АВТОРЫ

PETROGLYPH

TECHNOLOGY

TECHNICAL DIRECTOR
Steve Tall

LEAD PROGRAMMER
Michael Legg

LEAD GRAPHICS PROGRAMMER
Greg Hjelstrom

PROGRAMMER
Brian Hayes

PROGRAMMER
Oksana Kubushyna

AID PROGRAMMER
Bret Ambrose

PROGRAMMERS
James Richmond
Jason Curtice
James Yarrow
Andre Arsenault
Hector Yee
Eric Yiskis

INTERN PROGRAMMER
Colt McAnlis

GAME DESIGN

DESIGN DIRECTOR
Joe Bostic

DESIGNERS
Pat Pannullo
Steve Copeland
Daniel Etter
Chris Rubyor
Rich Donnelly
Joseph Gernert

CAMPAIGN LEAD
Adam Isgreen

ART

ART DIRECTOR
Gary Cox

ARTISTS
Elie Arabian
Eric Kearns
Michael Amerson
Herb Ellwood
Adam Pitts

MUSIC AND SOUND

AUDIO DIRECTOR
Frank Klepacki

PRODUCTION

EXECUTIVE PRODUCER
Charles Kroegel

DEVELOPMENT DIRECTOR
Ted Morris

OPERATIONS MANAGER
Cristy Huender

PRODUCER
Michael Fetterman

COMMUNITY MANAGER
Chris Rubyor

PETROGLYPH BUSINESS DEVELOPMENT
Charles Kroegel
Joe Bostic
Michael Legg
Steve Tall

LUCASARTS

ASSISTANT PRODUCER
David "Rogue" Silverstein

PRODUCTION ASSISTANT
Bertrand Reyes Estrellado

SUPERVISING PRODUCER
Chris Williams

ASSOCIATE PRODUCERS
Matt Fillbrandt
Chuck McFadden

ASSOCIATE PRODUCER, WRITER
Justin Lambros

PRODUCTION ASSISTANT
James Morris

LOCALIZATION PRODUCER
Hiromi Okamoto

TECHNICAL DIRECTION
Jonathan Williams
Nick Pavis

LEAD TESTERS
Nick Eberle
Mark Montuya

ASSISTANT LEAD TESTERS
Brandon Hutt
Eric Brummel
Michael Blair

VOICE DIRECTOR
Will Beckman

ASSISTANT VOICE DIRECTOR
Jennifer Sloan

SENIOR VOICE EDITOR
Cindy Wong

ASSISTANT VOICE EDITOR
G.W. Childs

ORIGINAL STAR WARS SOUND EFFECTS
Ben Burtt

ORIGINAL STAR WARS MUSIC COMPOSED BY
John Williams
p & © Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved. Used under authorization. Published by Bantha Music (BMI). Administered and/or co-published with Warner-Tamerlane Music Publishing Corp. (BMI).

INTERNATIONAL PRODUCTION ASSISTANT, LEAD
Phillip Berry

INTERNATIONAL PRODUCTION ASSISTANT
Ken Balough

INTERNATIONAL LEAD TESTER
Jason Pimentel

QA TESTERS
Aaron Sarver
Ahmad Abbott
Alex Colom
Carlos "Scud" Godinez
Christopher Gross
Chris Thomas
Clay Norman
Dan McCoy
Daniel Eanes
Gabriel Bootz
Henry Hall
Jeff Manners
John Edmond
Jonathan Craig
Julian James
Michael Ward
Ken Barnes
Kip Bunyea
Neilie Johnson
Nick Dengler
Russ Ogilvie
Serge Tcherniavskii
Seth Benton
Zak Huntwork

COMPATIBILITY SUPERVISOR AND LEAD TECHNICAL WRITER
Lynn Taylor

SR. LEAD COMPATIBILITY TECHNICIAN
Dan Martinez

LEAD COMPATIBILITY TECHNICIAN AND MULTIPLAYER LAB LEAD
Kim Jardin

COMPATIBILITY TECHNICIANS
Brian Deksnys
Isaiah Webb
John Shields
Lester Siat

PROGRAMMER
Charlie Smith

ENZYME LABS MANAGEMENT
Carolljo Maher
Nicolas Liorzou

ENZYME LABS PROJECT MANAGERS
Christine Baxter
Darren Keenan

ENZYME LABS LEAD TESTERS
Francis Favreau
Francis Labrecque

ENZYME LABS TESTERS
Aki Holopainen
Dominic Norman
Frйdйric Blanchette
James Snyder
Joey Lockie
Maxime Turgeon
Philippe Masse
Yan Ouellet
Eric Bissonnette
Stefan Stanczykowski

ENZYME LABS INTERNATIONAL TESTERS
Fйlix Gauthier
Iain Williamson
Luc Cruz
Norbert Landertshamer
Paul-Andrй Renaud
Philippe St-Amant

PRODUCTION CONSULTANT
Noah Falstein

ADDITIONAL WRITING
Ken Melville

MANAGER OF QUALITY SERVICES
Paul Purdy

SENIOR LEAD TESTER
Chane Doc Hollander

QUALITY SERVICES COMPUTER TECHNICIAN
John Carsey

AUDIO AND INTERNATIONAL DEPARTMENT MANAGER
Darragh O'Farrell

PRESIDENT
Jim Ward

VICE PRESIDENT OF PRODUCT DEVELOPMENT
Peter Hirschmann

VICE PRESIDENT OF FINANCE
Kevin Weston

VICE PRESIDENT OF GLOBAL MARKETING AND SALES
John Geoghegan

SENIOR DIRECTOR OF PRODUCTION SERVICES
Atsuko Matsumoto

DIRECTOR OF GLOBAL MARKETING
Kevin Kurtz

DIRECTOR OF GLOBAL SALES
Kevin Kebodeaux

DIRECTOR OF STUDIO OPERATIONS
Matt White

ASSOCIATE PRODUCT MANAGER
Matt Shell

MARKETING COORDINATOR
Yelena Kozlova





DIRECTOR OF PUBLIC RELATIONS
Anne Marie Stein

PUBLIC RELATIONS MANAGER
Chris BakerJason Andersen

STUDIO PUBLICIST
Jason Andersen
Chris Baker

MEDIA AND EVENTS PUBLICISTS
Alexis Mervin
Hadley Fitzgerald

SALES AND CHANNEL MARKETING
Kristina Landies
Mike Maguire

OPERATIONS
Evelyne Bolling
Scott Fry
Carlos Bustillo

FINANCE
Dan Nystrom
Karen Downey
Mary Beth Ratto
Melissa Galicia
Neena Bonetti
Rita Flores

INTERNET MARKETING MANAGER
Jim Passalacqua
Paul Ens

SENIOR MANAGER OF STRATEGIC MARKETING
Sean Denny

CONSUMER INSIGHTS STRATEGIC MARKETING SPECIALIST
Melissa Blegen

ASSISTANT TO THE VP OF PRODUCT DEVELOPMENT
Mette Adams

STUDIO COORDINATOR
Peggy Ary

MANUAL WRITERS
Matt Keast
James Morris

MANUAL DESIGNER
Patty Hill

MASTERING LAB/PRODUCT SUPPORT SUPERVISOR
Jay Geraci

MASTERING LAB
Eric Rauch
Jay Tye
Scott Taylor

ADDITIONAL ART
Gregory Harsh
Greg Knight

IT SUPPORT
Akira Hiyama
Brendan Lloyd
Chad Williams
Daryll Jacobson
Dinesh Katariya
Dylan Coates
Fisher Key
Greg Millies
Jim Carpenter
Jody Madden
Joe Shum
John Doak
John von Eichhorn
Lee Mehelis
Matt Gallaher
Melanie Jacobson
Mike Ethridge
Rich Murillo
Robert Santos
Sean Tisdale
Sean Whitacre
Thomas Chan
Victor Tancredi-Ballugera
Wes Anderson

BUSINESS AFFAIRS
Anne Marie Hawkins
Jannett Shirley-Paul
John Garrett
Mark Barbolak
Seth Steinberg

LUCAS LICENSING
Chris Gollaher
Kristi Kaufman
Leland Chee
Stacy Cheregotis
Stacy Arnold

SPECIAL THANKS
Ananda and Hans Selk
Andrйs Pinto
Bryan Siat
Caeser
Cameron Suey
Catalina Edmond
Chester at village
Chris Susen
Colin Carley
Cynthia Martinez
David Zemke
Dino McBarber
Don Mesa
Elina Shcop
Eric Antanavich
Gary Chew
Greg Robles
Heather Desurvire, Behavioristics, Inc.
Jason Alexander
Jim Diaz
Joanie and Aiden Deksnys
Jose Estrellado, Sr.
Julie Morreti
Karla Moran-McFadden
Karyn Harrison
Kathy Hsieh
Kellie Walker
Lourdes Isidro Reyes
Matt Omernick
Moonpie
Mr. Cure-B
Nick Peck
Herr MN
Adrianna, Paul, Rui and Vanda
Rumpole
Sam Saliba
Susan Schneider
Tcherniavskii Family
Terri Dome
Tim Moore
Trish Visita
Winnie, Valerie, and Virna Villas
Gavin O'Keady
Very Special Thanks
George Lucas

ACTIVISION UK

Senior VP
Tricia Bertero

General Manager, European Business
Henrik Oscarsson

Senior Brand Manager, UK & ROE
Keely Brenner

Senior Localisation Manager
Tamsin Lucas

Localisation Project Manager
Charlie Harris

Creative Services Manager
Jackie Sutton

PR Manager UK/ROE
Suzanne Panter

European Operations Manager
Heather Clarke

Production Planners
Lynne Moss
Bernadette Cowan

CAST

Brian Bascle
KYLE KATARN, REBEL PILOT, REBEL TROOPER, ADDITIONAL VOICES

Carolyn Seymour
MON MOTHMA

Chris Cox
REBEL TROOPER, X-WING PILOT, ADDITIONAL VOICES

Corey Burton
TIE FIGHTER PILOT, V-WING PILOT, ADDITIONAL VOICES

Denny Delk
NARRATOR

Edmund Dehn
COMMANDER ACKBAR

Gary Martin
INTERDICTOR CRUISER, TIE MAULER COMMANDER, ADDITIONAL VOICES

Grant Albrecht
IMPERIAL OFFICER 1, REBEL FIELD COMMANDER, ADDITIONAL VOICES

Jamie Glover
COLONEL VEERS, ADDITIONAL VOICES

John Armstrong
HAN SOLO

Kath Soucie
MARA JADE, REBEL HUD

Lex Lang
SCOUT TROOPER, T4-B TANK COMMANDER, ADDITIONAL VOICES

Lloyd Floyd
LUKE SKYWALKER

Nick Jameson
EMPEROR PALPATINE, A-WING PILOT, RED LEADER

Paul Darrow
GRAND MOFF TARKIN

Rupert Degas
CAPTAIN PIETT, IMPERIAL OFFICER 2, ADDITIONAL VOICES

Scott Lawrence
DARTH VADER

Steve Blum
EMPIRE HUD, STORMTROOPER, ADDITIONAL VOICES

Stephen Stanton
CAPTAIN ANTILLES, OBI-WAN KENOBI, ADDITIONAL VOICES

Temuera Morrison
BOBA FETT

Timothy Watson
AT-AT COMMANDER, IMPERIAL OFFICER, ADDITIONAL VOICES

Tom Kane
C-3PO, ADDITIONAL VOICES

Wayne Grace
ALLIANCE SHUTTLE, GALLOFREE TRANSPORT



Этот продукт содержит программную технологию, используемую по лицензии GameSpy Industries, Inc. ©1999-2006 GameSpy Industries GameSpy Industries, Inc. GameSpy и логотип "Powered by GameSpy" являются товарными знаками GameSpy Industries, Inc. Все права защищены.

zlib.h — интерфейс 'zlib' Copyright ©1995-2003 Jean-loup Gailly и Mark Adler

expat -XML Parser Toolkit Copyright © 1998, 1999, 2000 Thai Open Source Software centre Ltd.

Настоящим любому лицу, приобретающему копию expat -XML Parser Toolkit и связанные файлы документации (исключая любые файлы документации или копии expat -XML Parser Toolkit, связанные с продуктом Star Wars: Empire at War или являющиеся его частью), предоставляется бесплатное разрешение на неограниченное использование expat -XML Parser Toolkit, включая, но не ограничиваясь этим, право на пользование, копирование, изменение, модификацию, слияние, публикацию, распространение, сублицензирование и/или продажу копий expat -XML Parser Toolkit, а также на предоставление тех же прав лицам, которым предоставляется -XML Parser Toolkit, на следующих условиях: Приведенное выше заявление об авторском праве и текст настоящего разрешения, расположенный на веб-сайте www.jclark.com/xml/copying.txt, должны быть включены во все копии или существенные фрагменты expat -XML Parser Toolkit.

libpng версий 1.0.7 от 1 июля 2000 г. до 1.2.5 от 3 октября 2002 г., © 2000-2002 Glenn Randers-Pehrson

Язык программирования Lua Copyright © 1994-2004 Tecgraf, PUC-Rio.

Настоящим любому лицу, приобретающему копию языка программирования Lua и связанные файлы документации (исключая любые файлы документации или копии языка программирования Lua, связанные с продуктом Star Wars: Empire at War или являющиеся его частью), предоставляется бесплатное разрешение на неограниченное использование языка программирования Lua, включая, но не ограничиваясь этим, право на пользование, копирование, изменение, модификацию, слияние, публикацию, распространение, сублицензирование и/или продажу копий языка программирования Lua, а также на предоставление тех же прав лицам, которым предоставляется язык программирования Lua, на следующих условиях: Приведенное выше заявление об авторском праве и текст настоящего разрешения должны быть включены во все копии или существенные фрагменты языка программирования Lua.

Используется Bink Video Technology. Copyright © 1997-2006 RAD Game Tools, Inc.

Используется Miles Sound System. Copyright © 1991– 2006 RAD Game Tools, Inc.

В комплект поставки Miles Sound System от RAD Game Tools, Inc. входит система воспроизведения звука MPEG Layer-3. Технология аудиокомпрессии MPEG Layer-3 используется по лицензии Fraunhofer IIS и THOMSON multimedia.

Игра распространяется на территории России, стран СНГ и Балтии фирмой «1С» по соглашению с компанией Activision.

ПОДДЕРЖКА ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ

Купив любой продукт от фирмы «1С» и зарегистрировав его, Вы становитесь официальным пользователем изданного фирмой «1С» программного обеспечения и получаете право пользоваться услугами службы технической поддержки. Позвонив по телефону (495) 688-99-01 с 9:30 до 18 часов, или отправив письмо на адрес электронной почты hotline@1c.ru, Вы всегда можете рассчитывать на квалифицированный ответ на любые вопросы, касающиеся компьютерных игр, изданных фирмой «1С».

ВНИМАНИЕ: служба технической поддержки фирмы «1С» не дает консультаций по прохождению игр, а также по решению проблем, связанных с работой брандмауэров и прокси-серверов, открытием портов и общей установкой Интернет-соединения.

ФИРМА «1С»

ПРОИЗВОДСТВО

Продюсер	Юрий Мирошников
Исполнительный продюсер	Александр Гурин
Менеджер по локализации	Анна Киселева
Художник	Татьяна Кузьмина
Звукооператор	Владимир Кочетков
Упаковка и руководство пользователя	Татьяна Катова

МАРКЕТИНГ

Руководитель отдела лицензирования и продвижения	Николай Барышников
Менеджер по лицензированию	Светлана Горобец

PR

Менеджер по связям с общественностью	Анатолий Субботин
Менеджер по связям с общественностью	Алексей Артеменко

ТЕСТИРОВАНИЕ

Тест-лидер	Александр Шишов
Тестер	Дмитрий Кияткин
Тестер	Сергей Кияткин
Тестер	Дмитрий Савин

В ПРОЕКТЕ ПРИНИМАЛИ УЧАСТИЕ

Переводчики	Ольга Бурмакова
	Мария Горбачева
	Алексей Красильников
	Александр Шуйский
Программист	Алексей Петрухин
Звукооператор	Николай Пятунин

РОЛИ ОЗВУЧИВАЛИ

Адмирал Акбар	Олег Щербинин
Военный губернатор	Андрей Данилюк
Гранд-мофф Таркин, Оби-Ван Кеноби	Вадим Максимов
Дарт Вейдер	Андрей Ярославцев
Диктор Альянса	Елена Кищик
Диктор Империи	Николай Лазарев
Император Палпатин	Александр Хотченков
Кайл Катарн	Сергей Пинчук
Капитан Антиллес	Александр Бобровский
Мара Джейд	Елена Ивасишина
Мон Мотма	Елена Соловьева
Полковник Вирс, Боба Фетт	Юрий Брежнев
Си-Трипио	Дмитрий Филимонов
Хан Соло, диктор учебной кампании	Александр Клюквин

В эпизодах (кроме указанных): Сергей Быстрицкий, Олег Верозуб, Михаил Волошин, Юрий Деркач, Владимир Кисарев, Андрей Клюев, Станислав Курач, Юрий Маляров, Александр Морозов, Дмитрий Полонский, Борис Репетур

ЛИЦЕНЗИОННОЕ СОГЛАШЕНИЕ И ОГРАНИЧЕННАЯ ГАРАНТИЯ

ПРОСИМ ВАС ВНИМАТЕЛЬНО ОЗНАКОМИТЬСЯ С НАСТОЯЩИМ ЛИЦЕНЗИОННЫМ СОГЛАШЕНИЕМ ПЕРЕД ТЕМ, КАК УСТАНАВЛИВАТЬ ИЛИ ИНЫМ СПОСОБОМ ИСПОЛЬЗОВАТЬ ПРОГРАММУ. УСТАНАВЛИВАЯ ИЛИ ИНЫМ СПОСОБОМ ИСПОЛЬЗУЯ ПРОГРАММУ, ВЫ ПРИНИМАЕТЕ НА СЕБЯ ОБЯЗАТЕЛЬСТВО СОБЛЮДАТЬ УСЛОВИЯ НАСТОЯЩЕГО ЛИЦЕНЗИОННОГО СОГЛАШЕНИЯ. ЕСЛИ ВЫ НЕ ПРИНИМАЕТЕ УСЛОВИЯ НАСТОЯЩЕГО ЛИЦЕНЗИОННОГО СОГЛАШЕНИЯ, ОТКАЖИТЕСЬ ОТ УСТАНОВКИ ИЛИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ПРОГРАММЫ, УДАЛИТЕ ПРОГРАММУ И ВСЕ СВЯЗАННЫЕ ФАЙЛЫ С ВАШЕГО КОМПЬЮТЕРА И НЕМЕДЛЕННО ВЕРНИТЕ ВСЕ СОДЕРЖИМОЕ ПРИОБРЕТЕННОГО КОМПЛЕКТА ПО МЕСТУ ПРИОБРЕТЕНИЯ ДЛЯ ВОЗВРАТА ИЛИ ОБМЕНА В СООТВЕТСТВИИ С ПОЛИТИКОЙ ВОЗВРАТА, ПРИНЯТОЙ ПРОДАВЦОМ.

Настоящая компьютерная программа, графика, музыка, печатные материалы, электронная документация и документация в Интернете, а также другие компоненты, входящие в состав настоящего продукта, и все копии таких материалов, которые могут быть модифицированы или обновлены (далее собирательно именуются «Программой»), являются защищенной авторским правом собственностью компании Activision и/или ее филиалов и подразделений, а также ее лицензиаров (далее собирательно именуются «Activision»). Программа предоставляется Вам в пользование по неисключительной лицензии, а не продается. Все права интеллектуальной собственности, коммерческие тайны, патентные и другие имущественные права, связанные с Программой, принадлежат Activision и/или ее лицензиарам. Activision оставляет за собой право вносить в Программу усовершенствования или обновления в любое время, с уведомлением или без, причем такое уведомление может быть доведено до Вашего сведения способом, определяемым Activision. Такие обновления или усовершенствования могут модифицировать игровой процесс, связанный с Программой.

На условиях настоящего лицензионного соглашения Программа предоставляется Вам исключительно для личного пользования путем установки на один компьютер и при использовании в соответствии с документацией. Вы не имеете права обходить или пытаться обходить какие бы то ни было технические особенности Программы или носителя, предназначенные для защиты от копирования или несанкционированного доступа.

Какие бы то ни было права, не предоставленные Вам явно по настоящему Соглашению, принадлежат Activision и, если это применимо, лицензиарам Activision. Вы обязуетесь:

(1) Не копировать Программу целиком на жесткий диск или другое устройство хранения данных; Вы обязаны запускать Программу с прилагаемого диска DVD или CD-ROM (исключая автоматическое копирование части Программы на ваш жесткий диск в процессе установки для более эффективной работы, осуществляемое самой Программой); (2) Не распространять, не сдавать в аренду или лизинг, не сублицензировать Программу, как в целом, так и по частям; (3) Не изменять Программу и не создавать производные произведения на основе Программы, если в настоящем лицензионном соглашении не оговорено иное; (4) Не передавать Программу по сети, по телефону или электронным каналам какими бы то ни было способами, а также не разрешать использование Программы в сети, многопользовательской среде или среде с удаленным доступом, за исключением сетевой игры по легальной сети в соответствии с документацией на Программу; (5) Не участвовать в поиске партнеров для сетевой игры по нелегальной сети; (6) Не создавать и не распространять

неутвержденные уровни; (7) Не выполнять инженерный анализ, восстановление исходного кода, а также любые иные попытки восстановить или выявить любой использованный в Программе исходный код, идеи, алгоритмы, форматы файлов, интерфейсы программирования или взаимодействия какими бы то ни было средствами, кроме как до степени, явно разрешенной законодательством, несмотря на запрет в лицензионном соглашении, а в этом случае – только после письменного уведомления Activision о намерении выполнить соответствующие действия; (8) Не удалять, не блокировать и не обходить вывод каких бы то ни было указаний о собственности и логотипов, содержащихся в Программе или на ее упаковке; (9) Не экспортировать и не реэкспортировать Программу и какие бы то ни было ее копии или адаптированные варианты в нарушение любых применимых законов и нормативных актов; (10) Не использовать Программу для получения дохода, включая, но не ограничиваясь этим, коммерческое использование в Интернет-кафе, клубах компьютерных игр и в каких бы то ни было открытых для публики учреждениях, без предварительного приобретения отдельной лицензии на такое использование от Activision или ее лицензиаров, которая может быть предоставлена или не предоставлена вам по единоличному усмотрению Activision или ее лицензиара. Activision и ее лицензиары могут взимать отдельную плату за такую отдельную лицензию.

Вы имеете право передавать Программу третьим лицам, но только в том случае, если получатель принимает на себя обязательство соблюдать все условия настоящего Лицензионного соглашения. При передаче Программы вы обязаны передать все ее компоненты и документацию, а также удалить все копии на компьютерном оборудовании. Передача Программы третьим лицам автоматически прекращает действие ваших прав по настоящему Лицензионному соглашению.

Activision гарантирует первоначальному покупателю Программы, являющемуся потребителем, что носитель, на котором записана Программа, не обнаружит дефектов материала и сборки при нормальном использовании в течение 90 дней с даты приобретения (определяется по товарному чеку). В случае обнаружения дефектов носителя и при возврате его в Activision первоначальным покупателем в соответствии с инструкциями, перечисленными в данном параграфе, Activision обязуется заменить дефектный носитель: (a) бесплатно для первоначального покупателя, являющегося потребителем, если дефект обнаружен в течение девяноста (90) дней с даты приобретения, или (b) за плату в 9,00 фунтов стерлингов за DVD или 6,00 фунтов стерлингов за компакт-диск (CD), если дефект носителя обнаружен по истечении девяноста (90) дней гарантийного срока, при условии, что запрос поступил по истечении разумного времени после приобретения и что Activision продолжает распространять данный CD на коммерческой основе. Чтобы заказать CD на обмен, возвратите только неисправный CD наложенным платежом в Activision, приложив доказательство даты приобретения, описание дефекта, свое имя и обратный адрес, а также чек на 6,00 фунтов стерлингов за CD или 9,00 фунтов стерлингов за DVD в адрес Activision, если гарантийный срок истек. Activision вышлет вам новый диск по почте. В случае, если Программа более недоступна, компания Activision оставляет за собой право на замену ее аналогичной программой той же или большей стоимости. В случае, если дефект возник вследствие злоупотребления, неправильного обращения, халатности или обычного износа, замена не производится и гарантия прекращает свое действие. Activision и ее лицензиары не дают по настоящему Лицензионному соглашению никаких обязательств по предоставлению поддержки, техническому обслуживанию, выпуску обновлений или новых версий.

Вы явно признаете, что используете Программу на свой страх и риск. За исключением ограниченной 90-дневной гарантии на носитель, условия которой изложены выше, Программа и все связанные материалы и документация предоставляются на условиях «КАК ЕСТЬ», без каких бы то ни было гарантий. ACTIVISION И ЕЕ ЛИЦЕНЗИАРЫ ЯВНО ОТКАЗЫВАЮТСЯ ОТ ВСЕХ ГАРАНТИЙ, КАК ЯВНЫХ, ТАК И ПОДРАЗУМЕВАЕМЫХ, ВКЛЮЧАЯ, НО НЕ ОГРАНИЧИВАЯСЬ ЭТИМ, НЕЯВНЫЕ ГАРАНТИИ ПРИГОДНОСТИ ДЛЯ ПРОДАЖИ, ПРИМЕНИМОСТИ ДЛЯ ОПРЕДЕЛЕННОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ И НЕНАРУШЕНИЯ ПРАВ. ACTIVISION И ЕЕ ЛИЦЕНЗИАРЫ НЕ ДАЮТ ГАРАНТИЙ СООТВЕТСТВИЯ ФУНКЦИЙ, СОДЕРЖАЩИЕСЯ В ПРОГРАММЕ, ВАШИМ ТРЕБОВАНИЯМ, БЕСПЕРЕБОЙНОЙ ИЛИ БЕЗОШИБОЧНОЙ РАБОТЫ ПРОГРАММЫ И ИСПРАВЛЕНИЯ ДЕФЕКТОВ ПРОГРАММЫ. ВЫ ПРИНИМАЕТЕ НА СЕБЯ ВЕСЬ РИСК ЗА РЕЗУЛЬТАТЫ И ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ РАБОТЫ ПРОГРАММЫ, И ВЫ (А НЕ ACTIVISION) ПРИНИМАЕТЕ НА СЕБЯ ВСЕ РАСХОДЫ ПО ОБСЛУЖИВАНИЮ, РЕМОНТУ И/ИЛИ УСТРАНЕНИЮ ДЕФЕКТОВ. ACTIVISION И ЕЕ ЛИЦЕНЗИАРЫ НЕ НЕСУТ ОТВЕТСТВЕННОСТИ ЗА КАКИЕ БЫ ТО НИ БЫЛО ЗАДЕРЖКИ, СИСТЕМНЫЕ СБОИ И ПРОСТОИ, КОТОРЫЕ МОГУТ ВРЕМЯ ОТ ВРЕМЕНИ ВЛИЯТЬ НА СЕТЕВУЮ ИГРУ В ИНТЕРНЕТЕ ИЛИ НА ВОЗМОЖНОСТЬ ДОСТУПА К НЕЙ. ЗАКОНОДАТЕЛЬСТВА РЯДА СТРАН НЕ ДОПУСКАЮТ ОТКАЗА ОТ ПОДРАЗУМЕВАЕМЫХ ГАРАНТИЙ, ПОЭТОМУ ВЫШЕПРИВЕДЕННАЯ ОГОВОРКА МОЖЕТ НЕ ИМЕТЬ СИЛЫ В ВАШЕМ СЛУЧАЕ.



КОМПАНИЯ ACTIVISION, ЕЕ ДИРЕКТОРА, ДОЛЖНОСТНЫЕ ЛИЦА, СОТРУДНИКИ, ЛИЦЕНЗИАРЫ, ЛИЦЕНЗИАТЫ И АГЕНТЫ, НИ ПРИ КАКИХ ОБСТОЯТЕЛЬСТВАХ, ВКЛЮЧАЯ СЛУЧАИ ХАЛАТНОСТИ, НЕ НЕСУТ ОТВЕТСТВЕННОСТИ ЗА ЛЮБЫЕ КОСВЕННЫЕ УБЫТКИ (ВКЛЮЧАЯ ПОТЕРЮ ПРИБЫЛИ, НАРУШЕНИЕ НЕПРЕРЫВНОСТИ БИЗНЕСА, ПОТЕРЮ ДАННЫХ, ПОТЕРЮ КОММЕРЧЕСКОЙ ИНФОРМАЦИИ И ТОМУ ПОДОБНОЕ), ПОНЕСЕННЫЕ ВСЛЕДСТВИЕ ОБЛАДАНИЯ ПРОГРАММОЙ, ЕЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИЛИ НЕПРАВИЛЬНОГО ФУНКЦИОНИРОВАНИЯ, ВКЛЮЧАЯ, НО НЕ ОГРАНИЧИВАЯСЬ ЭТИМ, УЩЕРБ СОБСТВЕННОСТИ И, В ПРЕДУСМОТРЕННЫХ ЗАКОНОМ ПРЕДЕЛАХ, УЩЕРБ ЖИЗНИ И ЗДОРОВЬЮ, ДАЖЕ В СЛУЧАЕ, ЕСЛИ ACTIVISION ИЛИ УПОЛНОМОЧЕННЫЙ ПРЕДСТАВИТЕЛЬ ACTIVISION БЫЛИ ПОСТАВЛЕНЫ В ИЗВЕСТНОСТЬ О ВОЗМОЖНОСТИ ТАКОГО УЩЕРБА. ЗАКОНОДАТЕЛЬСТВА РЯДА СТРАН НЕ ДОПУСКАЮТ ИСКЛЮЧЕНИЯ ЛИБО ОГРАНИЧЕНИЯ СЛУЧАЙНОГО ИЛИ КОСВЕННОГО УЩЕРБА, ПОЭТОМУ ПРИВЕДЕННЫЕ ВЫШЕ ОГОВОРКИ ОБ ОТКАЗЕ ОТ ОТВЕТСТВЕННОСТИ И/ИЛИ ЕЕ ОГРАНИЧЕНИИ МОГУТ НЕ ИМЕТЬ СИЛЫ В ВАШЕМ СЛУЧАЕ.

ВЫ СОГЛАШАЕТЕСЬ С ТЕМ, ЧТО СУММА ОТВЕТСТВЕННОСТИ ACTIVISION И ЕЕ ЛИЦЕНЗИАРОВ ПО ЛЮБОМУ ИСКУ (В СВЯЗИ С КОНТРАКТОМ, ДЕЛИКТОМ ИЛИ ИНЫМ) НЕ ПРЕВОСХОДИТ СУММЫ, ПЕРВОНАЧАЛЬНО УПЛАЧЕННОЙ ЗА ПОЛЬЗОВАНИЕ ПРОГРАММОЙ. ВЫ ОТКАЗЫВАЕТЕСЬ ОТ ВСЕХ ПРАВ НА СПРАВЕДЛИВОЕ ВОЗМЕЩЕНИЕ, ВКЛЮЧАЯ, НО НЕ ОГРАНИЧИВАЯСЬ ЭТИМ, ОТ ПРАВА НА СУДЕБНЫЙ ЗАПРЕТ. СТОРОНЫ ПРИЗНАЮТ, ЧТО ОГРАНИЧЕНИЕ ОТВЕТСТВЕННОСТИ В ЭТОМ И ДРУГИХ ПОЛОЖЕНИЯХ НАСТОЯЩЕГО СОГЛАШЕНИЯ И РАСПРЕДЕЛЕНИЕ РИСКА МЕЖДУ СТОРОНАМИ ЯВЛЯЮТСЯ НЕОТЪЕМЛЕМОЙ ЧАСТЬЮ СДЕЛКИ МЕЖДУ СТОРОНАМИ, БЕЗ УСТАНОВЛЕНИЯ ЧЕГО ACTIVISION НЕ ЗАКЛЮЧИЛА БЫ НАСТОЯЩЕЕ СОГЛАШЕНИЕ. ЦЕНЫ ACTIVISION ОТРАЖАЮТ УСТАНОВЛЕННОЕ В НАСТОЯЩЕМ ЛИЦЕНЗИОННОМ СОГЛАШЕНИИ РАСПРЕДЕЛЕНИЕ РИСКА И ОГРАНИЧЕНИЕ ОТВЕТСТВЕННОСТИ.



НАСТОЯЩАЯ ГАРАНТИЯ ПРЕДОСТАВЛЯЕТ ВАМ ОПРЕДЕЛЕННЫЕ ЮРИДИЧЕСКИЕ ПРАВА, В ДОПОЛНЕНИЕ К КОТОРЫМ ВЫ МОЖЕТЕ ОБЛАДАТЬ ДРУГИМИ ПРАВАМИ, ЗАВИСЯЩИМИ ОТ ЮРИСДИКЦИИ.

Правила, регулирующие Новые уровни: Activision не принимает на себя обязательств предусмотреть в Программе функции, которые позволяли бы создавать Новые уровни. Если Activision, по своему собственному усмотрению, решит реализовать такие функции, будут действовать следующие

положения: Под «Новыми уровнями» понимаются данные, которые изменяют, замещают собой данные в Программе или добавляются к ним, в результате чего уровни, предоставленные Activision в Программе, изменяются, заменяются новыми или добавляются новые уровни, и могут включать в себя сохраненные игры и сценарии, созданные с помощью функций Программы. Новые уровни могут впоследствии рассылаться или предлагаться публике по электронным каналам. Новые уровни могут быть одобрены Activision, по собственному решению, при условии соблюдения положений настоящего Соглашения и следующих дополнительных условий:

(1) Новые уровни могут работать только в сочетании с розничной версией Программы, но не с какими бы то ни было демонстрационными или OEM-версиями Программы. Новые уровни не должны быть предназначены к использованию в качестве отдельного продукта.

(2) Новые уровни не должны модифицировать какие бы то ни было файлы COM, EXE, DLL или другие исполняемые файлы.

(3) Новые уровни не должны содержать каких бы то ни было материалов противозаконного, недозволенного, непристойного, клеветнического, пасквильного или сомнительного содержания (наличие какового определяется Activision по собственному усмотрению), а также каких бы то ни было материалов, нарушающих любые товарные знаки, авторские права, защищенные работы, права на публикацию, права собственности или другие права любых третьих сторон или Activision.

(4) Новые уровни не должны содержать каких бы то ни было звуковых эффектов или музыки, как в целом, так и по частям, принадлежащих Activision или ее лицензиарам.

(5) Новые уровни должны содержать в каждом файле описания, Интернет-описания, файле Readme и в комментариях к коду Нового уровня (при добавлении нового кода): (a) имена, адреса и электронные адреса разработчиков уровня и (b) следующую оговорку на английском языке: "THIS LEVEL IS NOT MADE, DISTRIBUTED, OR SUPPORTED BY ACTIVISION OR ITS LICENSORS. ELEMENTS TM & (C) LUCASARTS, A DIVISION OF LUCASFILM ENTERTAINMENT COMPANY LTD." («Этот уровень не разработан, не распространяется и не поддерживается Activision и ее лицензиарами. Содержит элементы (TM) и (C) Lucasarts, подразделение компании Lucasfilm Entertainment Company Ltd.»)

(6) Новые уровни не должны продаваться, обмениваться или распространяться с какими бы то ни было другими продуктами, за которые взимается плата (кроме косвенной оплаты времени пользования сетью), а должны распространяться исключительно на бесплатной основе.

(7) Распространяя или разрешая распространение каких бы то ни было Новых уровней, все авторы или владельцы любых товарных знаков, авторских прав или иных прав: (a) предоставляют Activision и ее лицензиарам безотзывное, бессрочное, неоплачиваемое право с возможностью сублицензирования на распространение или использование Новых уровней любыми средствами и по любым каналам (как известным сейчас, так и разработанным позднее), а также на создание и распространение по любым каналам (как известным сейчас, так и разработанным позднее) производных произведение, а также на взимание платы за распространение таких Новых уровней или производных произведений, без обязательств на выплату какого бы то ни было вознаграждения владельцам Нового уровня, и (b) отказываются от защиты каких бы то ни было личных неимущественных прав (включая, но не ограничиваясь этим, право авторства, право на имя, на сохранение целостности произведения), и уполномочивают Activision и/или ее лицензиаров на публикацию и использование Новых уровней (включая любые их части и производные произведения) по собственному усмотрению без соблюдения каких-либо вышеупомянутых прав и без упоминания авторов и владельцев.

(8) Activision может отозвать ваше право или разрешение на использование, распространение или создание Новых уровней в любое время по своему усмотрению.

НОВЫЕ УРОВНИ И ВСЯ СОПРОВОДИТЕЛЬНАЯ ДОКУМЕНТАЦИЯ ПРЕДОСТАВЛЯЮТСЯ НА УСЛОВИЯХ «КАК ЕСТЬ». ACTIVISION НЕ ОСУЩЕСТВЛЯЕТ ТЕХНИЧЕСКУЮ И ИНУЮ ПОДДЕРЖКУ НОВЫХ УРОВНЕЙ.

LucasArts и логотип LucasArts являются товарными знаками Lucasfilm Ltd. © 2006 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. или Lucasfilm Ltd. & TM, как указано. Все права защищены.



Настоящая игра и руководство к ней представляют собой художественный вымысел. Все персонажи, события, места, логотипы и прочие объекты, упоминаемые в настоящей игре, являются вымышленными. Любое сходство с реальными лицами, живыми или умершими, или реальными событиями представляет собой не более чем совпадение.

Игра по Интернету регулируется условиями игры по Интернету и политикой конфиденциальности, которые могут быть опубликованы на www.lucasarts.com или другом сайте по усмотрению LucasArts.

Activision UK Ltd

Ground Floor,

3 Roundwood Avenue,

Stockley Park,

Uxbridge.

UB11 1AF



ПРИЛОЖЕНИЕ (ТАБЛИЦЫ)

ОТРЯДЫ ГАРНИЗОНА

СТРУКТУРА	ОТРЯД 1 ГАРНИЗОНА	ОТРЯД 2 ГАРНИЗОНА	ОТРЯД 3 ГАРНИЗОНА	ОТРЯД 4 ГАРНИЗОНА
ПОВСТАНЦЫ (КОСМОС)				
Станция уровня 1	Звено Х-крылов	Звено Y-крылов		
Станция уровня 2	Звено Х-крылов	Звено Y-крылов	Корелийский эсминец	
Станция уровня 3	Звено Х-крылов	Звено Y-крылов	2 корелийских эсминца	
Станция уровня 4	Звено Х-крылов	Звено Y-крылов	2 корелийски эсминца	Крейсер «Туманность-Б»
Станция уровня 5	Звено Х-крылов	Звено Y-крылов	2 корелийских эсминца	2 крейсера «Туманность-Б»
ПОВСТАНЦЫ (ЗЕМЛЯ)				
Казармы	Взвод пехоты	Ракетная пехота		
Завод легкой техники	T2-B			
Завод тяжелой техники	MPTL + наблюдатель			
Школа диверсантов	Диверсант			
ИМПЕРИЯ (КОСМОС)				
Станция уровня 1	Звено TIE-истребителей	Звено TIE-бомбардировщиков		
Станция уровня 2	Звено TIE-истребителей	Звено TIE-бомбардировщиков	Сторожевик «Тартан»	
Станция уровня 3	Звено TIE-истребителей	Звено TIE-бомбардировщиков	2 сторожевика «Тартан»	
Станция уровня 4	Звено TIE-истребителей	Звено TIE-бомбардировщиков	2 сторожевика «Тартан»	Крейсер «Миротворец»
Станция уровня 5	Звено TIE-истребителей	Звено TIE-бомбардировщиков	2 сторожевика «Тартан»	2 крейсера «Миротворец»
ИМПЕРИЯ (ЗЕМЛЯ)				
Казармы	Взвод штурмовиков	Отряд разведчиков		
Завод легкой техники	AT-ST			
Завод тяжелой техники	SPMA-T			
Завод супертехники	Танк 2-М			

АБОРИГЕНЫ

ПЛАНЕТА	АБОРИГЕНЫ 1	ФРАКЦИЯ	АБОРИГЕНЫ 2	ФРАКЦИЯ
Анаксис	Люди	Империя		
Бисс	Люди	Империя		
Карида	Люди	Империя		
Корибан	Люди	Империя		
Корулаг	Люди	Империя		
Корускант	Люди	Империя	Имперские полицейские	Империя
Куат	Люди	Империя		
Тарис	Люди	Империя		
Фрезия	Люди	Империя		
Эриаду	Люди	Империя		
Абредаго-Рей	Люди	Повстанцы		
Бестина	Люди	Повстанцы		
Ботавуи	Ботаны	Повстанцы		
Геонозис	Геонозиане	Повстанцы		
Дантуин	Люди	Повстанцы		
Джабиим	Люди	Повстанцы		
Кешиик	Вуки	Повстанцы		
Корелия	Люди	Повстанцы		
Мон-Каламари	Мон-каламари	Повстанцы		
Набу	Люди	Повстанцы	Гунганы	Повстанцы
Суллуст	Суллустанцы	Повстанцы		
Татуин	Джавы, люди	Повстанцы	Песчаные люди	Враждебны всем
Фондор	Люди	Повстанцы		
Эндор	Эвоки	Повстанцы		
Атзерри	Люди	Пираты		
Вейланд	Люди	Пираты		
Нал-Хатта	Хатты	Пираты		
Рилот	Тви'леки	Пираты		





УЛУЧШЕНИЯ ПОВСТАНЦЕВ

UB режиме схватки усовершенствования можно приобретать, выбрав структуру и щелкнув по значку нужного улучшения в панели команд. Чем сильнее улучшение, тем оно дороже.

УЛУЧШЕНИЯ ПОВСТАНЦЕВ (ЗЕМЛЯ)	ОПИСАНИЕ	СТРОЕНИЕ
Боевая броня уровня 1	Пехота несет на 25% меньше урона	Казармы
Боевая броня уровня 2	Ракетная пехота несет на 25% меньше урона	Казармы
Школа выживания	Погода не влияет на ваши отряды.	Казармы
Легкая броня уровня 1	Легкая техника несет на 25% меньше урона	Завод легкой техники
Легкая броня уровня 2	Легкая техника несет на 50% меньше урона	Завод легкой техники
Форсированные реакторы уровня 1	+15% к скорости легкой техники	Завод легкой техники
Форсированные реакторы уровня 2	+30% к скорости легкой техники	Завод легкой техники
Тяжелая броня уровня 1	Тяжелая техника несет на 25% меньше урона	Завод тяжелой техники
Тяжелая броня уровня 2	Тяжелая техника несет на 50% меньше урона	Завод тяжелой техники
Улучшенные гусеницы уровня 1	+15% к скорости тяжелой техники	Завод тяжелой техники
Улучшенные гусеницы уровня 2	+30% к скорости тяжелой техники	Завод тяжелой техники
Увеличение урона T4-B уровня 1	Тяжелые танки T4-B наносят на 25% больше урона	Завод тяжелой техники
Увеличение урона T4-B уровня 2	Тяжелые танки T4-B наносят на 50% больше урона	Завод тяжелой техники
Рост производства уровня 1	Горнодобывающий завод дает на 20% больше кредитов	Горнодобывающий завод
Рост производства уровня 2	Горнодобывающий завод дает на 40% больше кредитов	Горнодобывающий завод
Укрепленные строения	Структуры несут на 25% меньше урона	Научный центр
Увеличение огневой мощи турелей уровня 1	Противопехотная турель: урон +25%	Научный центр
Увеличение огневой мощи турелей уровня 2	Противотанковая и зенитная турели: урон +25%	Научный центр
Улучшенный энергощит	Энергощит защищает от снарядов противника.	Научный центр

УЛУЧШЕНИЯ ПОВСТАНЦЕВ (КОСМОС)	ОПИСАНИЕ	СТРОЕНИЕ
Увеличение дохода уровня 1	Грузовой док: +20% дохода	Космошахты
Увеличение дохода уровня 2	Грузовой док: +40% дохода	Космошахты
Усиленные щиты уровня 1	Истребители: +25% к щитам	Космическая станция повстанцев
Улучшенное оружие уровня 1	Истребители: +25% к урону	Космическая станция повстанцев
Космическая станция уровня 2	Повышает уровень космической станции до 2.	Космическая станция повстанцев
Космическая станция уровня 3	Повышает уровень космической станции до 3.	Космическая станция повстанцев
Улучшенное оружие уровня 2	Крейсера: +25% к урону	Космическая станция повстанцев
Улучшенная защита уровня 1	Лазерные пушки, ионная пушка, ракеты: +15% к урону	Космическая станция повстанцев
Усиленные щиты уровня 2	Крейсера: +25% к щитам	Космическая станция повстанцев
Космическая станция уровня 4	Повышает уровень космической станции до 4.	Космическая станция повстанцев
Улучшенная защита уровня 2	Лазерные пушки, ионная пушка, ракеты: +30% к урону	Космическая станция повстанцев
Космическая станция уровня 5	Повышает уровень космической станции до 5.	Космическая станция повстанцев
Усиленные щиты уровня 3	Линкоры: +25% к щитам	Космическая станция повстанцев
Улучшенная защита уровня 3	Лазерные пушки, ионная пушка, ракеты: +50% к урону	Космическая станция повстанцев
Улучшенное оружие уровня 3	Линкоры: +25% к урону	Космическая станция повстанцев

УЛУЧШЕНИЯ ИМПЕРИИ

В режиме схватки усовершенствования можно приобретать, выбрав структуру и щелкнув по значку нужного улучшения в панели команд. Чем сильнее улучшение, тем оно дороже.

УЛУЧШЕНИЯ ИМПЕРИИ (ЗЕМЛЯ)	ОПИСАНИЕ	СТРОЕНИЕ
Увеличение мобильности	Штурмовики: +30% к скорости	Казармы
Школа выживания	Погода не влияет на ваши отряды.	Казармы
Легкая отражающая броня уровня 1	Легкая техника отражает 15 % лазерного огня в случайном направлении,при этом противника может задеть рикошетом.	Завод легкой техники
Легкая отражающая броня уровня 2	Легкая техника отражает 30 % лазерного огня в случайном направлении, при этом противника может задеть рикошетом.	Завод легкой техники
Форсированные реакторы уровня 1	+15% к скорости легкой техники	Завод легкой техники
Форсированные реакторы уровня 2	+30% к скорости легкой техники	Завод легкой техники
Тяжелая отражающая броня уровня 1	Тяжелая техника отражает 15 % лазерного огня в случайном направлении, при этом противника может задеть рикошетом.	Завод легкой техники
Тяжелая отражающая броня уровня 2	Тяжелая техника отражает 30 % лазерного огня в случайном направлении, при этом противника может задеть рикошетом.	Завод легкой техники
Улучшенные реакторы AT-AT уровня 1	AT-AT: +25% к скорости	Завод тяжелой техники
Улучшенные реакторы AT-AT уровня 2	AT-AT: +10% к урону	Завод тяжелой техники
Рост производства уровня 1	Горнодобывающий завод дает на 20% больше кредитов	Горнодобывающий завод
Рост производства уровня 2	Горнодобывающий завод дает на 40% больше кредитов	Горнодобывающий завод
Укрепленные строения	Структуры несут на 25% меньше урона	Научный центр
Увеличение огневой мощи турелей уровня 1	Противопехотная турель: урон +25%	Научный центр
Увеличение огневой мощи турелей уровня 2	Противотанковая и зенитная турели: урон +25%	Научный центр
Улучшенный энергощит	Энергощит защищает от снарядов противника.	Научный центр

УЛУЧШЕНИЯ ИМПЕРИИ (КОСМОС)	ОПИСАНИЕ	СТРОЕНИЕ
Увеличение дохода уровня 1	Грузовой док: +20% дохода	Космошахты
Увеличение дохода уровня 2	Грузовой док: +40% дохода	Космошахты
Форсированные реакторы уровня 1	Истребители: +25% к скорости	Имперская космическая станция
Усиленная броня уровня 1	Эсминцы несут на 25% меньше урона	Имперская космическая станция
Космическая станция уровня 2	Повышает уровень космической станции до 2.	Имперская космическая станция
Улучшенное оружие уровня 1	Истребители: +25% к урону	Имперская космическая станция
Космическая станция уровня 3	Повышает уровень космической станции до 3.	Имперская космическая станция
Улучшенное оружие уровня 2	Эсминцы: +25% к урону	Имперская космическая станция
Усиленная броня уровня 2	Крейсера несут на 25% меньше урона	Имперская космическая станция
Улучшенная защита уровня 1	Лазерные пушки, ионная пушка, ракеты: +15% к урону	Имперская космическая станция
Форсированные реакторы уровня 2	Крейсера: +25% к скорости	Имперская космическая станция
Космическая станция уровня 4	Повышает уровень космической станции до 4.	Имперская космическая станция
Улучшенная защита уровня 2	Лазерные пушки, ионная пушка, ракеты: +30% к урону	Имперская космическая станция
Космическая станция уровня 5	Повышает уровень космической станции до 5.	Имперская космическая станция
Форсированные реакторы уровня 3	Линкоры: +25% к скорости	Имперская космическая станция
Улучшенная защита уровня 3	Лазерные пушки, ионная пушка, ракеты: +50% к урону	Имперская космическая станция
Усиленная броня уровня 3	Линкоры несут на 25% меньше урона	Имперская космическая станция
Улучшенное оружие уровня 3	Линкоры: +25% к урону	Имперская космическая станция

ПЛАНЕТАРНЫЕ БОНУСЫ

ПЛАНЕТЫ	ПРЕИМУЩЕСТВА	ЭФФЕКТЫ	МАСШТАБ ДЕЙСТВИЯ	ФРАКЦИЯ	НАСЕЛЕНИЕ	СИМПАТИИ НАСЕЛЕНИЯ
Абредаго-Рей	Рост производства AT-ST	20% снижение стоимости	Галактика	Империя	Люди	Повстанцы
Альдераан	Боевая броня	Пехота повстанцев: снижение урона на 50%	Галактика	Повстанцы		
Альзок III	Высокий доход	Доход планеты выше среднего, горнодобывающие заводы дают более высокую прибавку	Только планета	Обе		
Анаксис	Рост производства (крейсера класса «Виктория»)	20% снижение стоимости	Галактика	Империя	Люди	Империя
Астероиды Вергессо	Улучшенное оружие ур. 1	Звенья X-крылов, Y-крылов, A-крылов и Z-95 получают 25% бонус к наносимому урону.	Галактика	Повстанцы		
Атзерри	Черный рынок	Ежедневный доход может меняться от очень низкого до очень высокого.	Только планета	Обе	Люди	Пираты
Беспин	Высокий доход	Доход планеты выше среднего, горнодобывающие заводы дают более высокую прибавку	Только планета	Обе		
Бестина	Рост производства (крейсера класса «Миротворец»)	20% снижение стоимости	Галактика	Империя	Люди	Повстанцы
Бисс	Улучшенные реакторы AT-AT	AT-AT: 20% бонус скорости и огневой мощи.	Галактика	Империя	Люди	Империя
Бонадан	Высокий доход	Доход планеты выше среднего, горнодобывающие заводы дают более высокую прибавку	Только планета	Обе		
Ботавуи	Шпионская сеть	Доступна тактическая информация о соседних системах.	Планеты, окружающие Ботавуи	Обе	Ботаны	Повстанцы
Вейланд	Улучшенные гусеницы	25% бонус скорости всех танков T4-B и MPTL	Галактика	Повстанцы	Люди	Пираты
Геонозис	Рост производства (MPTL)	20% снижение стоимости	Галактика	Повстанцы	Геонозиане	Повстанцы
Дагоба	Скрытая наземная база	Скрытые базы не видны противнику, пока он не приземлится на планету.	Только планета	Обе		
Дантуин	Скрытая наземная база	Скрытые базы не видны противнику, пока он не приземлится на планету.	Только планета	Обе	Люди	Повстанцы
Джабиим	Ограничение отрядов (антигравитационный транспорт)	На эту планету не могут высаживаться танки 2-M, танки T2-B, разведчики и штурмовые глиссеры.	Только планета	Нет	Люди	Повстанцы
Илум	Рост производства (SPMA-T)	20% снижение стоимости	Галактика	Империя		
Карида	Рост производства (пехота)	20% снижение стоимости	Галактика	Обе	Люди	Империя
Кессель	Высокий доход	Доход планеты выше среднего, горнодобывающие заводы дают более высокую прибавку	Только планета	Обе		
Кешиик	Скрытая наземная база	Скрытые базы не видны противнику, пока он не приземлится на планету.	Только планета	Обе	Вуки	Повстанцы
Корелия	Рост производства (корелийские эсминцы)	20% снижение стоимости	Галактика	Повстанцы	Люди	Повстанцы
Корибан	Рост производства (Танк 2-M)	20% снижение стоимости	Галактика	Империя		
Корулаг	Рост производства (пехота)	20% снижение стоимости	Галактика	Обе	Люди	Империя
Корускант	Высокий доход	Доход планеты выше среднего, горнодобывающие заводы дают более высокую прибавку	Только планета	Обе	Люди / Имперские полицейские	Империя
Куат	Рост производства (линкоры «Разрушитель»), строительство линкоров	20% снижение стоимости	Галактика	Империя	Люди	Империя
Манаан	Автоматическое лечение: Пехота	Пехота в тактическом бою автоматически исцеляется с течением времени.	Только планета, только для обороняющихся		Обе	
Мон-Каламари	Рост производства (линкоры Мон-Каламари), строительство линкоров	20% снижение стоимости	Галактика	Повстанцы	Мон-Каламари	Повстанцы
Набу	Бонус урона T4-B	Танки T4-B наносят на 25% больше урона.	Галактика	Повстанцы	Люди / гунганы	Повстанцы
Нал-Хатта	Черный рынок	Ежедневный доход может меняться от очень низкого до очень высокого.	Только планета	Обе	Хатты	Пираты
Полус	Высокий доход	Доход планеты выше среднего, горнодобывающие заводы дают более высокую прибавку	Только планета	Обе		

ПРОДОЛЖЕНИЕ ТАБЛИЦЫ "ПЛАНЕТАРНЫЕ БОНУСЫ"

ПЛАНЕТЫ	ПРЕИМУЩЕСТВА	ЭФФЕКТЫ	МАСШТАБ ДЕЙСТВИЯ	ФРАКЦИЯ	НАСЕЛЕНИЕ	СИМПАТИИ НАСЕЛЕНИЯ
Рилот	Рост выносливости	Здоровье штурмовиков увеличивается на 35%.	Галактика	Империя	Твилеки	Пираты
Суллуст	Рост производства (сторожевики «Тартан»), строительство линкоров	20% снижение стоимости	Галактика	Империя	Суллустанцы	Повстанцы
Тайферра	Автоматическое лечение: Пехота	Пехота в тактическом бою автоматически исцеляется с течением времени.	Только планета, только для обороняющихся		Обе	
Тарис	Рост производства (Танк T2-B)	20% снижение стоимости	Галактика	Повстанцы	Люди	Империя
Татуин	Улучшение легкой брони	Танки T2-B и штурмовые глиссеры получают 25% бонус к броне.	Галактика	Повстанцы	Джавы /Люди	Повстанцы
Фондор	Рост производства (ударные крейсеры Альянса), строительство линкоров	20% снижение стоимости	Галактика	Повстанцы	Люди	Повстанцы
Фрезия	Рост производства (А-крылы)	20% снижение стоимости	Галактика	Повстанцы	Люди	Империя
Хот	Скрытая наземная база	Скрытые базы не видны противнику, пока он не приземлится на планету.	Только планета	Обе		
Шола	Автоматический урон: Пехота	Вся пехота несет урон в бою с течением времени.	Только планета	Нет		
Эйтен II	Высокий доход	Доход планеты выше среднего, горнодобывающие заводы дают более высокую прибавку	Только планета	Обе		
Эндора	Легкая отражающая броня	TIE-молоты, AT-ST, AT-AA получают 15% шанс отразить лазерный огонь.	Галактика	Империя	Эвоки	Повстанцы
Эриаду	Рост производства (Танк T4-B)	20% снижение стоимости	Галактика	Повстанцы	Люди	Империя
Явин	Улучшенные щиты ур. 1	Звенья X-крылов, Y-крылов, А-крылов и Z-95 получают 25% бонус к прочности щитов.	Галактика	Повстанцы	Люди	Повстанцы



